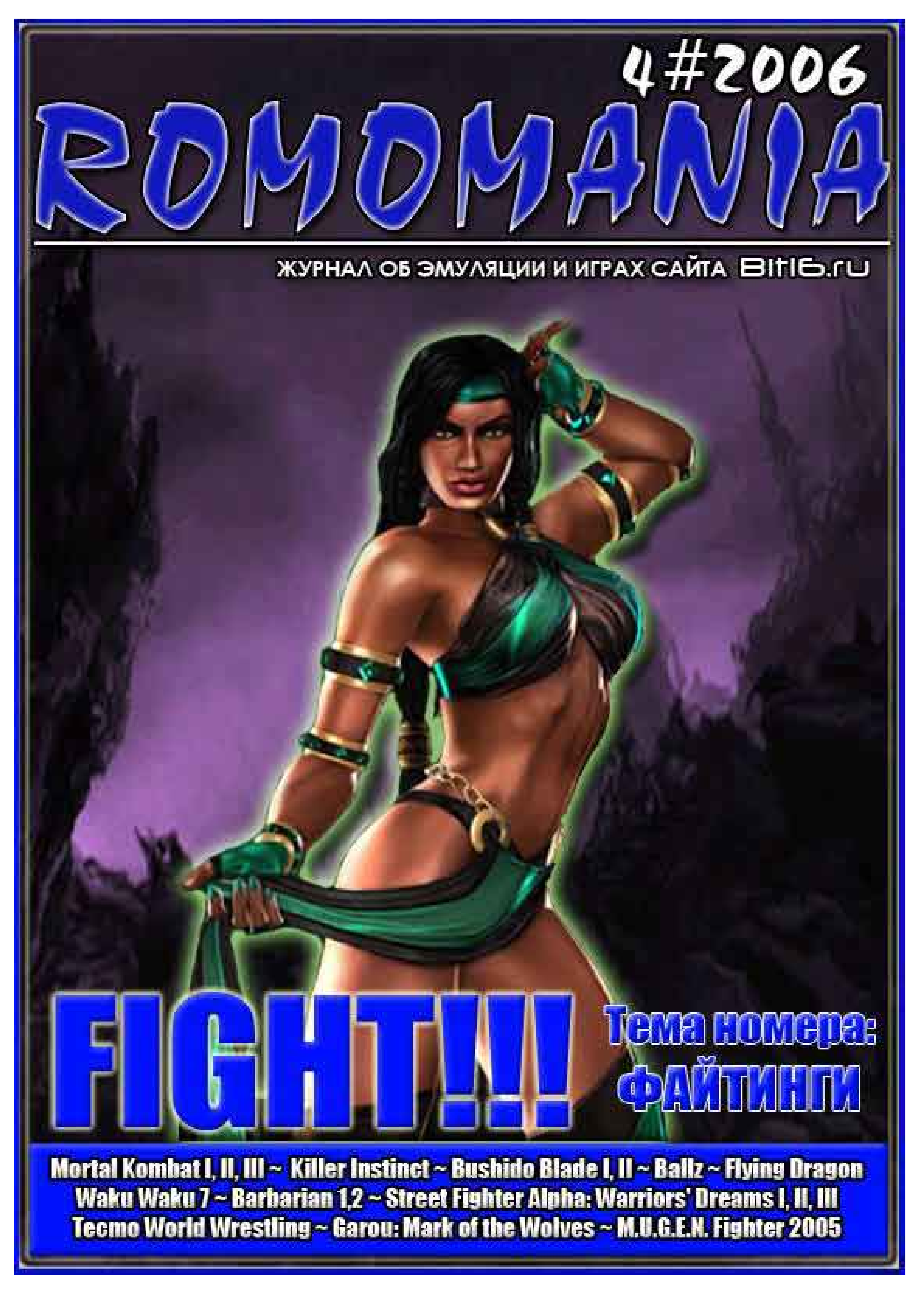

4#2006
ROMOMANIA
ЖУРНАЛ ОБ ЭМУЛЯЦИИ И ИГРАХ САЙТА Bit16.ru
FIGHT!!!
Тема номера:
ФАЙТИНГИ
Mortal Kombat I, II, III ~ Killer Instinct ~ Bushido Blade I, II ~ Ballz ~ Flying Dragon
Waku Waku 7 ~ Barbarian 1,2 ~ Street Fighter Alpha: Warriors' Dreams I, II, III
Tecmo World Wrestling ~ Garou: Mark of the Wolves ~ M.U.G.E.N. Fighter 2005

# СОДЕРЖАНИЕ ЖУРНАЛА:



Не удивляйся, **уважаемый читатель**, что читаешь мои строки именно в этом разделе. К сожалению, наш великий и ужасный BAZER был вынужден, в связи с личными обстоятельствами, подать в отставку. Не буду перечислять всё то, что он сделал для журнала, вы и так всё прекрасно знаете. Скажу лишь одно: за ним пожизненно закреплена почётная должность Первого Главного Редактора Ромомании.

Но, как говорится, закон сохранения энергии действует! Где-то убыло, где-то прибыло. В ряды Редколлегии нашего журнала приняты два новых члена – Jo Riverman и tipa. Я думаю, их представлять особой необходимости нет. Очень надеюсь, что с ними Romomania станет еще качественнее и интереснее. Полный список членов редколлегии вы сможете прочитать на последней страничке журнала.

Хочу отметить, что организация Редколлегии – это не пустая формальность. Именно при создании этого номера был проведён эксперимент: все присланные авторами статьи выносились на суд Редколлегии. Что, в общем, дало свои плоды. Теперь же, когда наша команда, по большому счету, сформирована, появилась возможность задействовать и вторую функцию Редколлегии. А именно, написание статей для Темы Номера. Да, отныне, дабы повысить качество материалов нашей главной рубрики, писать в неё ревью на игры номера смогут лишь члены РК, а также зарекомендовавшие себя с хорошей стороны авторы. Начинающим авторам придётся пройти сначала обкатку на нашем полигоне – Игродроме. Но это не значит, что отныне больше никому не светит написать ревью одной из игр Темы номера. Особо отличившиеся авторы обязательно будут иметь такую возможность.

Ну а теперь плавно перейдем к самому главному – содержанию этого выпуска. Обилие игр по Теме номера и небольшая горстка для Игродрома – первое, что бросится в глаза внимательному читателю. А тема номера у нас в этот раз была ого-го какая! Файтинги! Тем не менее, множество интереснейших файтингов осталось вне журнала. Убедительная просьба не укорять нас за это упущение. Наши силы тоже не безграничны. Многие из игр обязательно будут рассмотрены в следующих выпусках.

Также с этого номера произошло очередное пополнение среди рубрик. Подробнее о каждой из них читайте на нашем форуме. Там же ждем и ваши отзывы и конструктивную критику. Приятного вам чтения.

**Главный редактор Tarantul aka Максим Белоусов**

---

**Внимание!** Уважаемые авторы и те, кто только собирается написать статью в наш журнал. Перед тем как сесть за написание, загляните на наш форум в раздел журнала и внимательно прочитайте тему «Памятка для авторов». В ней подробно написано, каким образом ваша статья может попасть в журнал. Адрес форума изменился: теперь он находится на http://bit16.info. Кстати, советую после выхода этого номера заглянуть туда еще раз даже тем, кто там уже бывал: изменятся некоторые правила и, самое главное, адреса редакторов.

Почтовый адрес главного редактора: tarantul@bit16.net. По всем вопросам просьба обращаться на этот адрес.

**Tarantul**


**руководитель проекта
и главный редактор**
*Tarantul* ака Белоусов Максим
tarantul@bit16.net

**дизайн и вёрстка PDF версии**
*Stroke* ака Кореневский Анатолий
stroke80@mail.ru / ICQ - 147232237

**редакторы редакционной коллегии**
*Алекс* ака Лавров Александр
alex@bit16.net

*CorvaX* ака Булатов Андрей

*Полтергейст* ака Дмитриченко Вадим
polter@bit16.net / ICQ - 346843873

*tipa* ака Самарин Максим

*Jo Riverman*
monosugoisyako@rambler.ru

**дизайн обложки**
Stroke ака Кореневский Анатолий
stroke80@mail.ru / ICQ - 147232237

**распространение и сайт журнала**
www.bit16.ru

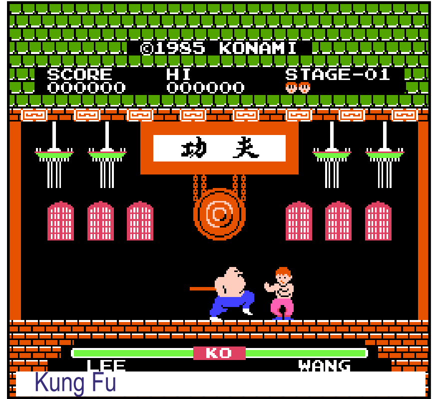
**почтовый ящик журнала**
romomania@bit16.ru

**форум сайта bit16**
www.bit16.info

# Первые файтинги на домашних приставках

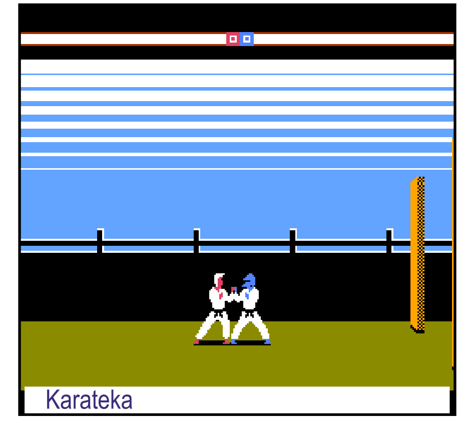
**Tarantul**

Сей красочный и увлекательный жанр, которому мы посвятили тему номера, обязан своим появлением на свет в первую очередь классическим аркадам 80х годов прошлого века. Многие игроки просто мечтали увидеть игру, в которой у главного персонажа помимо парочки стандартных ударов появится арсенал всевозможных смертельных приёмов. К тому же, на тот временной период как раз пришёлся очередной пик проявления интереса к «классике» гонконгского кинематографа. Особой популярности на восьмибитных консолях файтинги не снискали. За исключением оригинального TMNT4, всё представительство виртуальных драк на этих платформах ограничилось портами Street Fighter'ов и прочих популярных аркадных файтингов того времени с игровых автоматов, да версиями МК с шестнадцатибиток. Хотя нет, была одна увлекательная игрулина, известная у нас как Kung Fu. Сейчас её назвать классическим



Kung Fu

файтингом просто язык не повернётся, но в то время она прочно ассоциировалась с этим жанром. Суть игры состояла в боях (один на один) с каждым из 5 соперников. В принципе, ничего выдающегося. К тому же игра принадлежала к серии, так называемых, циклических (бесконечных) игр, характерных первой половине восьмидесятых. Но весь её шарм состоял в атмосферности. В игре присутствовали абсолютно разные по стилю ведения боя соперники с уникальным оружием. Против каждого из них нужно было придумывать тактику боя. А какая там была музыка! Всего одна мелодия, зато запавшая в душу каждого из нас. И все это удовольствие датировалось 1985 годом. Годом ранее появилась на NES и популярная в то время Karateka, поразившая умы многих геймеров плавностью движений персонажей. Чуть позже (в 1992 году) пальму первенства у этих двух монстров жанра перехватил мегахит восьмибиток Best of the best. Игроку предоставлялся уже более широкий спектр всевозможных приёмов. Из экзотических видов борьбы можно отметить сумо,


Karateka

благо на NES оно представлено аж тремя играми – Sendai no Tomio no Daiginnan, Terao no Dosukoi Oozumou и Tsuppari Oozumou. Симуляторы реслинга и бокса рассматривать как вид файтинга не будем.

Как видно, особо разгуляться на Денди файтеру тех времён было трудновато. Хотя в моей коллекции картриджей тогда были и SF2, и TMNT4, и обе части МК, мне это казалось недостаточным. Но покупать пиратские творения наподобие Street Fighter 64 было бессмысленно, ибо эти игры становились еще хуже оригиналов, да и набор бойцов в них не менялся (менялась лишь их …хм… боевая раскраска). Глядя сегодня, благодаря эмуляторам, что сделали пираты с Tekken, KoF, Garou, адаптировав их к «8 битам», становится страшно за психическое здоровье людей, у которых Денди появилась в конце девяностых (время расцвета этих хаков).

На другой восьмибитной консоли Sega Master System вышло ещё меньше файтингов. Их также можно было спокойно пересчитать по пальцам одной руки. Masters of Combat – раз. Pit Fighter – два. Sangokushi 3 – три. Были еще три части МК, портированные на SMS с её младшей сестры (Sega Genesis), а также версия Virtua Fighter ну с очень маленькими бойцами.



Best of the Best

Master of Combat представляет собой средненький файтинг с малым количеством персонажей, но, как говорится, на безрыбье… Pit Fighter назвать полноценным файтингом тоже сложно. Эта игра построена по все правилам реслинга: арена, беснующаяся толпа, возможность передвигаться по всему рингу. Игра на любителя. Sangokushi 3 – это корейский (!) файтинг (!!) по мотивам исторической стратегии Romance of the three kingdom (!!!). Бойцами в нём являются генералы, почтенные старцы в роскошных национальных одеяниях, отлично знающие кун-фу. Весьма странный подход к тематике игры. Больше игр-файтингов на SMS нет! Что очень разочаровывает, ибо сама консоль была намного перспективнее своей конкурентки в отношении данного жанра. Ну да ничего, Сега с лихвой в этом плане потом отыгралась на своей Genesis/Megadrive. Раз уж речь зашла о самых первых файтингах на домашних приставках конца восьмидесятых годов, не могу не вспомнить мало известную в наших краях консолину Turbo GraphX (она же PC Engine). Хотя в инструкциях к этой машине и красовалась надпись 16 bit, она не намного ушла вперед от NES и SMS, и многие игры этих систем были на неё благополучно портированы. Как, например, SF2: Champion Edition. Графика в этой игре на высочайшем уровне. Играя именно в эту версию «Уличного бойца» можно полностью ощутить, что консоль именно 16-битная. Игра под таинственным названием Panza Kick Boxing – не что иное, как Best of the Best для Turbo GrafX, только с намного улучшенной графикой. Но также встречались и оригинальные работы. Игра Strip Fighter 2 является без преувеличения жемчужиной данной консоли. Явная пародия на Street Fighter, но только с легко одетыми девушками в главных ролях. Обязательно расскажу подробнее об этой игре в ближайших номерах. Еще в арсенале игр приставки имеется знакомый нам по NES симулятор сумо Tsuppari Oozumou – Heiseiban. Но сумо есть сумо, ничего тут не добавишь.

На этом, дорогие читатели, пока что заканчиваю статью о файтингах для домашних видеоприставок. Продолжение будет обязательно, как только наша команда Ромомании снова коснётся этой увлекательной темы. Тогда и расскажу о файтингах для остальных систем и аркадных автоматов. А вы не забывайте, что помимо модных навороченных трёхмерных развлечений с сотнями персонажей существуют и старенькие, но не забытые шедевры, с которых всё и началось.



Streep Fighter

# Ринг: Street Fighter II vs Mortal Kombat II vs TMNT4

Алекс

***Итак, други мои, знаете, о чем я сейчас вам буду вещать? Правильно, о файтингах на Денди. Да, да, знаю, у многих сегодняшних геймеров это словосочетание уже может вызвать неприкрытые приступы подступающей рвоты, но давайте не будем забывать когда были сделаны эти игры. К сравнению я выбрал три файтинга на NES: это Street Fighter II, Mortal Kombat 2 и TMNT4. Хотя, на счет первой игры есть некоторые вопросы, но об этом позже. Не стоит меня пинать за то, что я прохожу мимо других представителей этого жанра – согласитесь вы со мной или нет, но рассматриваемые три игры были (по крайней мере во второй половине 90-х) наиболее популярными представителями мордобоя «один на один» на восьмибитке. Приступим к разбору полетов.***

## Street Fighter II




В далеком 1987 году признанным лидером продаж на рынке переносных приставок была NES, Мегадрайв еще только-только начинал вливаться в роль покорителя мира, а шестнадцатибитной приставкой нового поколения, подающей хорошие надежды, была TurboGrafx. Отличительной особенностью этой приставки было то, что в качестве носителей информации использовались не картриджи, ставшие стандартом, а компакт-диски. И первой игрой на эту приставку стала игра Fighting Street. Игра была подстать своему названию – персонаж с помощью своих кулаков должен был пробираться через улицы, просто кишащими преступными элементами, хулиганами и прочими плохишами. Тогда даже никто не предполагал, что игра станет родоначальницей целой серии легендарных игр, пусть и с несколько другим названием…

Однако популярность приставки TurboGrafx неуклонно катилась вниз. Смотря на это, программист из компании Capcom Акира Нишитани уговаривает свое руководство выкупить права на Fighting Street, узрев в идее игры большой потенциал. И не прогадал.

В 1991 году мир буквально потрясла игра Street Fighter II World Warriors, вышедшая на игровых автоматах. Нишитани сделал свое дело – развив идею и оригинальную концепцию, он добился прекрасных результатов. В игру были заложены принципы, которые до сих пор являются отличительными признаками самых «продвинутых» файтингов. Прежде всего, это комбо – многоударные неблокируемые комбинации, которые, как признался потом Акира, получились у разработчиков совершенно случайно, и были оставлены в игре.

Новая игра неумолимо затягивала геймеров – в игре нужно было не только уметь побеждать, но и постоянно совершенствоваться, повышая свой профессионализм. В игре были игроки, для каждого из которых был характерен свой стиль ведения боя. А выбирать было из кого – это каратисты Рю и Кен, китайская разведчица Чун Ли, американский десантник Гайл, йог Далсим, сумоист Хонда, тореадор Вега, боксер Балрог, электрический мутант Бланка, русский тяжеловес Зангиев, тайский боксер Сагат, и гениальный преступник Бизон. Сюжет в целом заключался в следующем – основная масса героев противостоит Бизону с его преступной организацией «Теневой закон», однако прежде, как навалять ему тумаков, главному герою надо было сразиться с его телохранителями – Вегой, Балрогом и Сагатом.

В 1992-м выходит игра Street Fighter II Turbo. Еще позже (в 1993-м) - Street Fighter II Special Champion Edition, а в 1994-м – Super Street Fighter II the New Challengers. Серия игр стала просто классикой жанра, и завоевала сердца миллионов геймеров во всем мире!

Забегая вперед скажу, что все вышеупомянутое я написал для того, чтобы показать читателю ту достойную историю самой игры, и ЧТО в результате мы получили на всеми нами любимой восьмибитке…

Итак, смотрим. Классический второй «Стрит файтер». Начало многообещающее – картинка бойцов на фоне высотного здания, вполне заводящая музыка, камера поднимается вверх в небо... Дружно морщимся, увидев название разработчика (вы знаете фирму Yoko?). Переходим к режиму выбора бойца. По непонятной науке причине к выбору с самого начала предлагается всего 4 персонажа – «русский Ваня» Зангиев, китаянка Чун Ли, каратист Рю и десантник Гайл. Не, ну я понимаю, что восьмибитка есть восьмибитка, но все же ТАК обделять игрока как-то неприлично. Ну да ладно, берем первого попавшегося, начинаем играть. С самых первых минут просто удручает физика и плавность действия персонажей – все перемещается и движется как-то угловато, рывками, превращаясь в нечто похожее на кашу. Графика, мягко говоря, не фонтан - конечно, пусть она не самая плохая, но все же герои, на мой взгляд, недостаточно хорошо прорисованы. Музыка? Давайте лучше не будем о плохом…

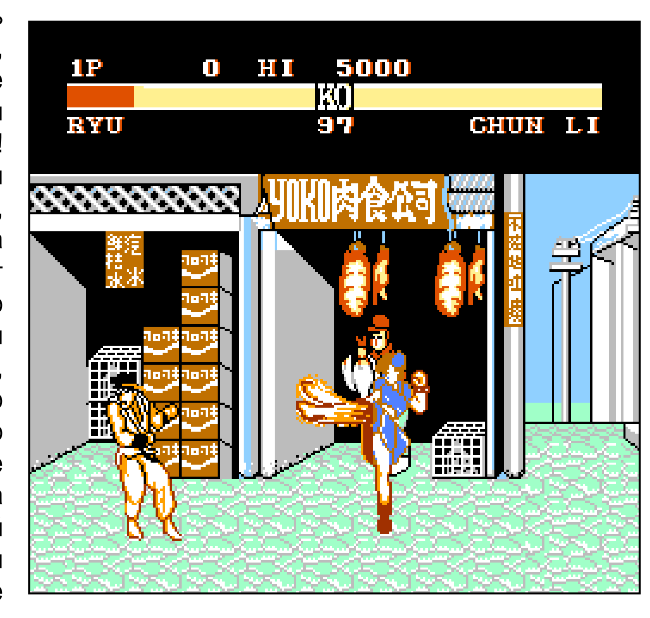
Теперь об игровом процессе. Эта игра, пожалуй, стояла у истоков того классического «движка» игры, который был характерен для большинства НЕСовских файтингов. Ударные комбинации, «ритм» действий в процессе схватки, потеря сознания героем примерно в середине раунда от особо сильных атак… Все это прослеживалось не только в этой игре, но и в последующих многочисленных хаках (об этом чуть позже), а также и в других играх. В игре нет уровня сложности – он один, и изменению не подлежит. Хочу сказать сразу, что пройти игру с наскока не так уж и легко – та же Чун Ли иной раз просто валяла меня по всему экрану, и я ничего не мог сделать. Но не думайте, что вы наконец заполучили очень умного противника – логику игры во многих моментах просто невозможно понять – объясните мне, ну почему при схватке с компьютерным оппонентом при одновременном использовании суперударов в проигрыше всегда оказывается именно игрок, а не компьютер? Меня этот факт очень часто заставлял вспоминать все плохие слова, которые я знаю, да и мой видавший виды джойстик зачастую бедно скрипел в моих руках от негодования, поэтому у меня не всегда хватало терпения и нервов на долгую игру в эту гаму.

На каждого из бойца приходится в среднем по два суперудара. Выполняются они для каждого бойца по-своему – тут и классические комбинации кнопок «вниз-назад+B» и «вниз-

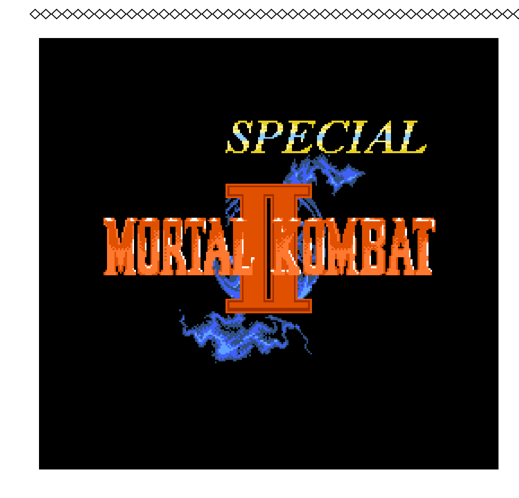
вперед+А», а также «назад-вперед+А» и даже не мудрствуя лукаво просто «А+В». Хотя бы здесь прослеживается намек на индивидуальность каждого бойца, которая была присуще классическим версиям «Стрит файтера» на автоматах, и то ладно.

На мой взгляд, главный минус игры – это ее динамика. Ну не хватает ее! Скажите, как может файербол лететь чуть быстрее обычного шага бойца? Зачем вообще тогда такой файербол нужен? Персонажи передвигаются как сонные мухи, пришибленные газетой – и это файтинг? Игрок желает видеть на экране ДЕЙСТВИЕ, а не балет, и участвовать в этом действии – со вторым «Стрит файтером» на денди это получается с громадным трудом, если вообще получается…

Напоследок следует сказать пару слов о дальнейшей судьбе этой игры на НЕС. Многие наверняка это помнят – дело в том, что ремиксы игры на восьмибитном небосклоне стали расти как грибы после дождя. Логику производителей зачастую несложно было понять – ну зачем напрягать свой многострадальный жбан, пыхтеть, мучиться, создавая новую игру, поступим проще – просто-напросто возьмем и клонируем всех персонажей в двукратном (трех-, четырехкратном – нужное подчеркнуть) варианте, а чтобы никто не догадался – поменяем цвета фигурок клонированных бойцов. Здорово, правда? В название игры добавим каких-нибудь заманчивых названий (допустим, 36 Peoples), и никуда от нас не денутся милые наши ребятишки – покупать будут как миленькие! О банальном «втюхивании» эти господа, конечно, позаботились, но о качестве конечного продукта – никоем образом. Как результат – мы имеем до безобразия много левых клонов, хаков, кряков и прочей пиратской инсинуации, и, думаю, бывалый геймер вспомнит, что еще тогда, во второй половине 90-х, уже было проблематично найти два картриджа с одинаковой версией этой игры. Хотя справедливости ради стоит сказать, что мне попадался какой-то хак Стрит Файтера, в котором те самые господа, видимо, проявив недюжую фантазию, ну хоть как-то попытались улучшить геймплей игры, и, надо сказать, для восьмибитки получилось не так уж и плохо… Но это уже совсем другая игра.




# Mortal Kombat II




Несомненно, творение Буна и Тобиаса на волне всеобщей эйфории и биений в конвульсиях всей комбатовской общественности просто не могло не перенестись на приставку всех времен и народов. Если честно, я не люблю игры, которые портируются с более «высокобитных» приставок на более «низкобитные» - очень часто в результате этих действий получается игра, которую сравнивать с первоисточником… эм-м… примерно то же самое, что и пылесос со слоном – хобот, конечно, есть у обоих, но вот все остальное… (далеко и ходить не надо – взгляните на Mortal Kombat 3 на Денди). Ко всему прочему игра опять была произведена каким-то кустарным способом, читай – обычный пиратский хак. Если вы думаете, что сейчас с моей стороны по направлению рассматриваемой игры полетят просроченные торты и тухлые овощи, то вы немного заблуждаетесь. Я специально не стал брать в рассмотрение другие части Мортала, так как, на мой взгляд, вторая часть намного более приближена к источнику (одноименной игре на Мегадрайве), и, тем более, я не стал рассматривать такой бред, как Mortal Kombat v1996 и прочие недоразумения. Внесу небольшое пояснение – описываемая игра на картриджах называлась Mortal Kombat II Special, однако одноименный ром, что я нашел, отказался корректно работать. Я, было, уже расстроился, но выход нашелся быстро – откопав у себя ром с полным названием Mortal Kombat 3 - Special 56 Peoples (Unl) (не путать с Mortal Kombat 3 на НЕС – это другая игра), он на поверку оказался ни чем иным, как тем самым старым добрым вторым Морталом, являясь копией Mortal Kombat II Special. Вот такая вот загогулина. Поэтому все скриншоты я делал именно с этого рома.

Но все же ближе к игре. За что надо сказать спасибо разработчикам – так это за то, что они оставили всю эту гоп-компанию бойцов без изменения, а также многие суперудары. Однако не обошлось без досадных недоразумений – мало того, что Кинтаро по каким-то неизвестным причинам стал носить имя своего брата Горо, который испустил дух еще в первой части от рук пацифиста Лю Канга, так еще курам на смех уменьшился раза в два в размерах и стал самым маленьким персонажем! Ну да ладно, переживем. Отдельное слово хочется сказать о графике – что ни говори, но для восьмибитки в общем-то неплохо. Герои и бэкграунды достаточно хорошо прорисованы (хотя и не идеально), а движения персонажей выглядят намного удобоваримей, чем в том же Стрит Файтере, хотя все же некая «угловатость» присутствует. На каждого героя в среднем приходится по три суперприема, не считая обычных атак, и самое главное – выполняются они у всех персонажей одинаково, поэтому если вы в совершенстве овладели техникой Саб Зиро, то можете смело переходить к тренировкам с другим бойцом – какой-то непривычности в управлении им вы вряд ли почувствуете. Пять уровней сложности в игре – довольно неплохо. После прохождения на первых четырех вас тактично попросят повысить уровень сложности, пройдя на пятом вы сможете лицезреть совершенно «гениальную» заставку с обычной надписью «Congratulations»…

Теперь о минусах. Пожалуй, главный (что, кстати, было любителями этой серии игр отмечено сразу) – это engine, то есть движок игры. Это не Мортал. Вернее, конечно, это Мортал, но движок намного больше похож на стритфайтеровский – ударные комбинации и принципы их построения уж явно похожи.

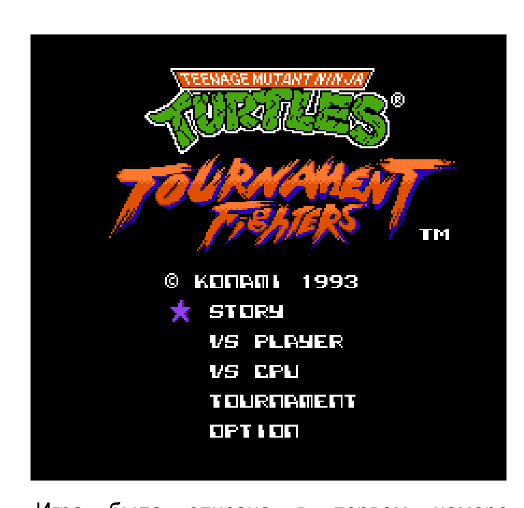
Любители Комбата на 16-битных платформах, думаю, меня поймут. Здесь нет fatality (после этого известия бывалые комбатовцы начинали дружно пить валидол). Нету, и всё тут. Но я даже не знаю, смотрелись бы в этой игре все эти отрывания голов, ушей и пяток – для сравнения гляньте пятый Мортал (другое название - MK Trilogy) на НЕС. Там нечто вроде fatality получились, мягко говоря, не ахти... Зато во втором Мортале есть кровь (уррaa!!) – при ударах из героев вылетают во все стороны кровяные брызги размером с полголовы – ну что же вам еще надо?

Немного о звуковом сопровождении. Ничего особенного. Мотивчик из «Живого Леса» еще хоть как-то навевает какие-то мысли, связанные со вторым сеговским Морталом, остальное – обычные нудноватые пиликанья и улюлюкания, которыми наслаждаться ну уж точно нельзя.

Однако несмотря ни на что, от игры все же складывается довольно цельное впечатление как о добротном НЕСовском файтинге. В свое время эта игра довольно прочно обосновалась в лидерах читательских хит-парадов игр для приставки Денди. Я тут несколько не соглашусь – пожалуй, такая популярность этой игры во многом была обусловлена самим феноменом Мортала, объяснение которому, возможно, даже сегодня не все найдут объяснения. Но в любом случае – МК2 на Денди очень достойный файтинг!




# Teenage Mutant Ninja Turtles: Tournament Fighters




Игра была описана в первом номере, поэтому я сильно не буду углубляться в ее описание, а скажу главное, тем более пройти мимо этой игры я просто не имел права.

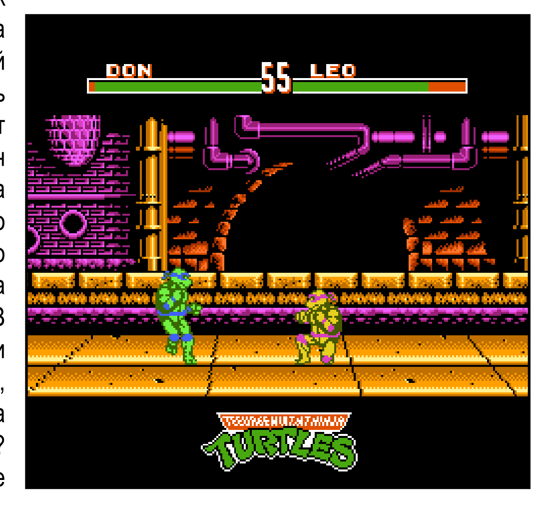
Наконец-то! Наконец-то любители восьмибиток получили полноценный файтинг в самом лучшем его проявлении! Да-да, уже слышу, как народ сетует на небольшое количество бойцов (всего семь), к тому же четверо из всех героев черепахи! Однако, судари, скажу я вам, это совершенно разные бойцы! Даже черепахи! В отличие от того же Стрит Файтера, здесь специфика каждого бойца выделена четче, и это один из основных плюсов игры. Кейси, Хотхед и Шредер вообще уникальны по своим бойцовским характеристикам и по тактике ведения боя, и поэтому в этом плане скучать бойцу не придется.

Динамика игры заслуживает отдельной похвалы – долой борьбу нанайских мальчиков, объевшихся огурцов с молоком (это я про первую игру, да простят меня ее любители)! Скорость игры в свете других НЕСовских файтингов заслуживает отдельной похвалы! Да и графика не подкачала – все герои, их действия и бэкграунды очень хорошо выполнены, лично у меня к этому не было никаких претензий.

Одна из неплохих, на мой взгляд, находок состоит в том, что на место ристалища периодически прилетает специальный шар, который дает бойцу возможность использовать файербол – причем этот шар при некоторых обстоятельствах годен для повторного применения. А у Хотхеда использование файербола вообще сделано очень оригинально – шар летит не по прямой, а зигзагом, отражаясь от пола и потолка – я от этого даже забалдел! В игре присутствуют полноценные опции – есть возможность выбора сложности, скорости игры, продолжительности раунда и еще там чего-то. Ну разве не прелесть?

Суперудары в основной своей массе также уникальны для каждого из бойца, и выполняются разными комбинациями кнопок – причем боец зачастую пользуется не только отдельно суперударами, но также нарабатывает связки ударов (классический пример – «смерч» Кейси с последующим броском «прогибом» со спины противника, или подкат Лео с последующим броском через себя).

Пожалуй, у игры есть два недостатка, которые не позволяют ее считать просто идеальной – небольшое количество игроков и невысокая сложность игры. Во всем остальном смотреть на TMNT4 просто глаз радуется!




***Итак, вердикт! На третье место ваш покорный слуга не колеблясь ставит Стрит Файтер 2 – «убить» такую легендарную игру, что прекрасно получилось у разработчиков НЕСовской версии, - это надо постараться. За первое место спорили черепашки с Морталом – в общем-то, обе игры хороши, но я отдаю предпочтение черепашкам – прежде всего за оригинальный подход и ответственное отношение к делу разработчиков игры (благо имя обязывает – Конами как-никак...). Поэтому мой окончательный вердикт – TMNT4 лучший файтинг на Денди! Кто не согласен – то вопросы, жалобы и предложения в письменном виде ко мне на стол! Щютка...***

*Автор напоминает, что его точка зрения, как и любая другая, имеет право на существование, и соглашаться с ней или нет – личное дело **каждого.***

# Mortal Kombat





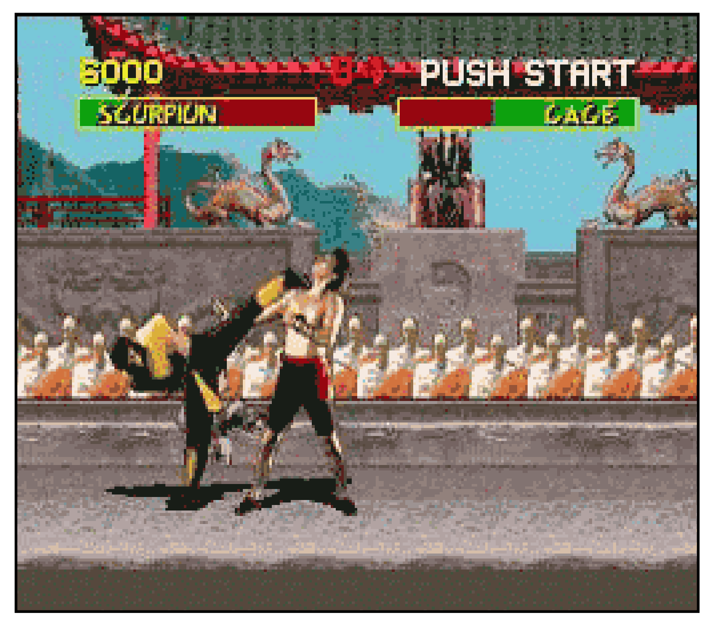


**Разработчик:** Midway Games, Inc.
**Жанр:** Fighting
**Платформа:** SMD/SNES
**Год выхода:** 1992

Определённо, не осталось, наверное, ни одного обывателя сего мира, не знающего об игре или фильме «Смертельная Битва» или «Mortal Kombat», так теперь популярного среди геймеров мира и стоящего в чартах хит-парадов игр далеко не на последних местах. Но не всегда продукты из данной линейки игр воспринимаются современными игроками должным образом, по сравнению с теми же самыми хитами от Namco – «Tekken»или «Soul Calibur». Конечно, игру Mortal Kombat «окутывает» мистическая история, в которой игрок не всегда может разобраться, не поиграв предыдущих частей. Да и в зрелищности он, явно, уступает вышеуказанным играм. Но истинный поклонник (к таковым себя тоже отношу) знает с чего началась славная история Mortal Kombat и проникнут к ней неприкрытым уважением. В большинстве случаев так и происходит с большинством игр, когда игрок начинает «потреблять» их с самого начала выпуска и, увлёкшись определённой игрой, сопровождает её в дальнейшем.

А история возникновения Mortal Kombat (в дальнейшем МК) берёт начало в уже прошлом веке, а точнее в 1992 году в недрах, тогда и сейчас популярной компании-производителя компьютерный развлечений – Midway, основанной в 1968 году, к производству которой, относятся такие известные игры как «NBA Jam» и «Spy Hunter», появившиеся впервые на игровых аппаратах, что случилось и с МК.

Девелоперы Midway Games, Inc. решили попробовать выпустить файтинг, не имеющий ничего общего с теми продуктами, которые «густо» населяли рынок видеоигр, и их попытка оправдала средства производства МК с лихвой, принеся им не один десяток миллионов долларов и «накрыв» славой и знаменитостью ведущих руководителей проекта МК. Ими были Джон Тобиас – дизайнер игры, который уже ушёл из Midway, и Эд Бун программист, который и по сей день обитает в пилатах фирмы, занимаясь по совместительству не только играми, но и кинематографией и созданием телешоу. Именно они принесли в игру множество новинок, не встречающихся доселе в играх данного жанра.




Что же нового преподнёс с собой в мир «драк» сей продукт. Перечислим. В первую очередь – это оцифровка персонажей, не просто «тускленькие» фигурки бойцов, а действительно «живые люди» с пластичными движениями, не идущие ни в какое сравнение с моделями из других файтингов тех лет. Так же отдельно взятая история для каждого из бойцов, и соответствующее окончание после завершения турнира. «Endurance» матчи, где в роли противников выступало два бойца – второй появлялся сразу же после смерти первого. Был и тест для проверки реакции и силы бойца – «Test your might». В нём Вам предлагалось успеть за определённое количество времени успеть «разбить» рукой пополам кусок




дерева или металла, это производилось простым нажатием поочерёдно с высокой скоростью кнопок руки и ноги, слева на экране был индикатор, набранной силы, при достижении нужной отметки которого надо было успеть нажать Start – и если Вы успевали, то Ваш боец разбивал плиту. В дальнейшем данный тест изъяли из игры, но снова ввели в самых последних играх, вышедших уже на PS2 и Xbox.

Набор специальных атак персонажей игры тоже не всегда вписывался в рамки тогдашних игр. Чего стоит только выброс из руки Scorpion'а хватающей змеи или замораживающая атака льдом Sub-Zero, позволяющая произвести любое действие с «замороженным» противником. Но, наверное, самыми интересными и необычными стали «перевоплощения» мага Shan Tsung'a. Но настоящим откровением и нововведением стали жестокость и добивания в игре. Игроки теперь после победы над оппонентом при нажатии определённым комбинаций кнопок могут произвести его смертельное убийство, т.е. – добивание, или в оригинале «Fatality». Сюда входят – вырывание

позвоночника из тела, отрывание головы или сжигание противника и т.д. Так же в игре присутствовали арены для боёв, в которых при проведении опять же специального добивания можно было своего противника сбросить, например с моста, опять же, если битва происходила на нём. В последствие Fatality стало фирменной «изюминкой» Mortal Kombat.

В игре имелись теперь строго определённые боссы, появляющиеся в конце турнирного столба – это маг и чародей Шан Тсунг и шокан Горо (Goro). Так же на уровнях игры можно встретить скрытого бойца – личного телохранителя Шан Тсунга Рептилию (Reptile). Но он не так просто встретится Вам – сразиться с ним ещё надо уметь. В игре существовал ряд подсказок, для осуществления боя с Рептилией, но большинство игроков так и не поняв их, воспользовалось, выпущенными позже конкретными подсказками от производителя игры. Пересказывать историю смертельного турнира не считаю нужным, так как игрок, если у него действительно есть интерес к игре, должен сам быть заинтересован в познании истории МК, а она действительно очень интересна и имеет достойное продолжение в следующих играх из серии МК.

Думаю, с графической составляющей игры Вам всё ясно, а если не очень – скажу кратко – отличная графика для 1992 года, детально прорисованные арены для каждого поединка, имеющие индивидуальные особенности и антураж.

На звуковое и музыкальное сопровождение изначально игрок возможно не реагирует должным образом, оно не такое как хотелось бы ему. Но, проникнув в атмосферу турнира, он понимает, что это всё сделано в угоду реалистичности МК. Музыка, как никогда лучше отожествляет собой мрачность и тревогу турнира смерти. Немного с восточным уклоном она звучит на заднем плане, подчёркиваю – на заднем, уступив первое место именно бою, и при этом всё же дополняя полную картину сражения. Это удаётся только настоящим профессионалам, когда музыка не выделяется, а именно «вливается» в игру.

Об геймплее Mortal Kombat сейчас очень трудно говорить, особенно после выхода последующих продолжений игры, по сравнению с ними он выглядит несколько скромновато. Но в тот временной период он был непревзойдённым. Динамичность боёв просто поражала и изумляла играющего. Да-да, точно так и никак по другому, не сомневайтесь! Именно поэтому игроки ощутили лёгкий кризис в подобных играх, поиграв МК и не найдя на рынке ничего подобного. Но всё же… У каждого из бойцов имелись специальные приёмы, принадлежавшие только ему, и при этом имелись стандартные удары, которые наличествовали у всех, такие как апперкот, удар ногой с разворота, прямые удары в корпус и лицо ногами и руками, подсекающий удар ногой, который сбивал противника с ног. Умелое манипулирование бойцом приводило к тому, что действительно умелый игрок в МК разделывался с новичком в считанные секунды, а именно это отличает Настоящий файтинг от рядового мордобоя.

Боссов в игре хоть всего и два, но первый из них может стать настоящим «крепким орешком» для игрока, если, конечно, он играет на должном уровне сложности – это Горо, четырёхрукое создание, встречающееся один раз за игру перед финальным и не очень сложным главным Боссом – Шан Тсунгом. Игра будет полностью пройдена, если Вы сразитесь с Шан Тсунгом и победите его. И никак иначе…




***Достоинства игры:*** *вся игра.*

***Недостатки игры:*** *найти их очень нелегко, но, наверное, это всё же – малое количество арен для проведения боя, хотя может это вовсе и не недостаток.*




***Mortal Kombat в своё время была настоящим творением искусства для видеоигр и остаётся им и сейчас, хотя, явно, поклонников у неё всё меньше и меньше. Но, пройти её полностью стоит хотя один раз, и Вам будет ясно, за что так в далёком 92-ом уважали и преклонялись эту игру, почему по ней сняли фильм и почему, как кажется теперь, этот невзрачный файтинг будоражил воображение игрока того времени…***

# Mortal Kombat II

*Stroke*




**Разработчик:** Midway Games, Inc.
**Жанр:** Fighting
**Платформа:** SMD/SNES
**Год выхода:** 1993

Как я уже говорил в статье про Mortal Kombat I, после её выхода братия геймеров, насладившись в полной мере (хотя, как можно «насладиться»), отправилась на поиски подобных творений. Но… ничего подобного Mortal Kombat на рынке видео и компьютерных игр не нашлось. Что вело игроков назад к экранам телевизоров, мониторов и экранов игровых аппаратов, и они продолжали играть в первую часть МК, утоляя понемногу жажду игропоглощения.

Но вот случилось таки долгожданное чудо и свету явилась вторая часть мега игры. Именно эта игра впервые оказала такое психологическое давление на мою психику (конечно же, в хорошем смысле слова) и поразила до глубины души. Это великая Mortal Kombat II, не побоюсь этого пафосного выражения, именно Великая. Почему? Постараюсь Вам ответить… Именно вторая часть из серии данного файтинга под логотипом «МК» является и по сей день лидером по суммам, вырученным от продаж. Ни одна из позже выпущенных игр МК не обогатила её разработчиков и издателей, как эта.

Увеличение печатной продукции и прочих сувениров по МК-2 было поистине гигантским и самым раскупаемым. Дополняя первую часть МК вторая добавила к количеству фанатов этой игры исполинскую цифру новых поклонников, обеспечив тем самым гарантированную покупаемость следующих продуктов потребителями под лейблом «Mortal Kombat».

Каковы же были отличия второй части от предшественника?

Самым первым обновлением игры сразу хотелось бы отметить оцифровку или как может, хотелось бы многим – прорисовку фигур бойцов. Был достигнут колоссальный результат на таких консолях как SMD и SNES. Детализация стала просто изумительной, в сравнении с первой частью игры и в частности для игровых платформ того времени, а именно 1993 года. Фигурки были увеличены, что обеспечило более качественную и детальную прорисовку. Но красивые модели не будут достаточно хороши без менее проработанной анимации. Да, анимация в МК-2 очень туго вмещается в рамки слова «отлично», больше ей подходит – «превосходно». Игроделы, создававшие МК-2 по-настоящему скрупулёзно отнеслись к своей работе. На движения одного бойца они отвели не один десяток кадров, что не может не удивить, и не выразить своего уважения к ним. Участники турнира МК по сравнению с другими «картонными мультяшными» бойцами других игр на данных платформах выглядят как «настоящие» люди, то есть практически походят на видео-персонажей. Конечно же, у «анимешных» файтингов тоже огромное количество поклонников, и никого я оскорбить не хочу, НО именно после выхода МК-1, 2 качественность изготовления «драк» стала более требовательная по отношению к их производителям.

Оформление уровней заметно улучшилось, и, скорее всего, является самым красивым из трилогии МК и более всего вписывающимся в каноны истории и атмосферы турнира. К сожалению, в последующих частях, вышедших на более мощных консолях, данная атмосферность была потеряна полностью своей «ляпистостью» и несоответствием духу смертельного турнира. Данные изменения приходят в голову разработчиков из-за погони за конкурентами, такими как тот же самый Tekken, который подкупает игрока своей «дешёвой разноцветной обёрткой» и откровенно говоря, по моему мнению, заслуживает титула – «Самый попсовый» файтинг. Думаю, что значение слова «попсовый» никому объяснять не надо… Но если нет, то мне не трудно в двух словах объяснить – именно в Настоящем файтинге есть умелые игроки, которые в несколько приёмов накажут новичка, что абсолютно идёт в разрез с такой несуразицей как Tekken. До чего же я смеялся над моим другом, который не понимал, почему же он терпит поражение от рук своей супруги, которая интереса ради взяла второй контроллер в свои ручки. Хотя мой друг является уже заядлым теккеноманом. И так может происходить во всех частях Tekken'a. Думаю, Вы сами были свидетелями подобных сцен. Уверенно заявляю, что в Mortal Kombat таких недоразумений просто быть не может! Что доказывает, что МК – Настоящий файтинг! Приятно радует и количество самих уровней игры – оно, несомненно, увеличилось, что и следовало ожидать. Вкратце «пробегая» по музыкальному и звуковому оформлению игры, является должным отметить более качественное звучание голосов самих бойцов и голоса, комментирующего начало и исход битвы. Музыка если не стала более лучше, то уж точно не утеряла шарма поединка.

Ну, вот я и подошёл к новинкам игрового процесса. А изменения здесь есть.

Каждому бойцу добавили ещё одно «Добивание» или по другому «Fatality», которые ещё к тому же стали более кровавыми и жестокими по отношению к противнику. Итого их стало два. Помимо основных добиваний в игре сохранились общие добивания, присвоенные к определённым аренам для



проведения боя, такие как – сбрасывание поверженного противника в бассейн с кислотой, находящийся на заднем плане проводимого боя, или бросок и дальнейшее «насаживание» =))) противника на острые пики, прикреплённые к потолку арены сражения.

Кроме добиваний в игре появились такие завершения боя как «Дружба» или «Friendship», это когда в конце боя победивший боец предлагает проигравшему свою дружбу, при этом исполняя забавный или чудаковатый «выкрутас», например, какой-либо танец или вручение торта и т.д. и т.п. Так же бой можно закончить, превратив своего поражённого оппонента в ребёнка, тем самым, унизив его и указав его настоящее назначение – называется данный приём «Ребячество» или «Babality».

Ко всему прочему набор специальных приёмов каждого бойца увеличился. Большее значение ведения боя теперь стало при умелом владении различными «метательными» видами оружия. Но при этом геймплей МК-2 сбалансирован на «ура». Против каждого приёма есть обязательно антиприём. То есть – не существует тупиковых ситуаций, и, допустим, у Вашего противника не получится просто «запинать» или «застрелять» Вас где-нибудь в углу арены. Вы всегда, конечно же, умеючи, сможете «наказать» его.

Количество бойцов увеличилось с семи до двенадцати человек, при это два прежних участника – Соня и Кэно не присутствуют в игре, если только не считать их присутствие на одном из уровней, где они прикованы к столбам, и являются ни чем иначе как украшением уровня и коллекцией «трофеев» Шао Кана, который, как следовало бы обязательно уточнить, является главным боссом МК-2, и встретится Вам в самом конце игры. В этот раз он сам лично присутствует при проведении турнира, не доверив данную миссию Шан Тсунгу, после поражения последнего при проведении первого турнира.

Но Шао Кан не самый тяжёлый соперник в этой игре, а таким же «крепким орешком» как Горо в первой части теперь для Вас станет шокан-тигр Кинтаро, четырёхрукий исполин, метающий огненные шары и взмывающий в небо, обрушаясь оттуда с сокрушительной силой на своего обидчика. Не всегда приходится отделаться даже одним десятком «Continue», чтобы победить оного злодея.

Помимо основных двенадцати игроков в игре имеются скрытые бойцы, к сожалению, за которых сыграть невозможно, а только позволительно сразиться с ними. С ними можно сразиться после проведения специальных манипуляций в игре.

Что лично мне не понравилось в МК-2 так это отсутствие, как мне кажется, довольно-таки интересного конкурса на выяснение силы своего бойца, которая напрямую зависит от Вашей реакции, это соревнование на скорость «Проверь свою силу» или «Test your might». Почему то разработчики посчитали лишним оставить данную фичу в игре. Жаль…

Бой «Endurance» теперь Вам встретится в «столбе» прохождения всего один раз, да и то в нём будет всего два бойца. Но на высоких уровнях сложности и этого будет достаточно для напряга спинного мозга и судорог во вспотевших от напряжения ладонях. Mortal Kobat II и сейчас выглядит вполне достойно, учитывая, что файтингов с подобным балансом сил и таким атмосферным геймплеем выходит на прилавки магазинов для геймеров просто единицы, да и то опять же под тем же самым логотипом МК, только с другим порядковым номером или с окончанием в виде обозначения очередной части игры…










***Достоинства игры:*** *всё от тайтлов производителей в начале игры и до последнего титра в её окончании.*

***Недостатки игры:*** *может я слеп, но так и не нашёл, учитывая и то, что я сравнивал её с играми того и не только того временного периода; и к тому же играя в неё ещё в то время, когда у меня была «железная» SMD, в отличие от первой и третьей частей, меня никогда ничего не раздражало, и я не мог найти в ней даже мелких багов или изъянов, что не могу не сказать про вышеуказанных участников серии.*

***Подводя итог данного материала, хочется сказать, что после второй части Mortal Kombat я по-настоящему увлёкся только одним файтингом, это третья часть данного «сериала», но и то не надолго. Хотя помимо МК-2 я видел ещё не один десяток различных файтингов, но к сожалению ни один из них не затягивал меня более чем на один-полтора часа, а то ещё и более меньше этого времени. Если только не Dead or Alive3 на Xbox от Tecmo, где схожесть со стилем МК очевидна…***

# Mortal Kombat 3 & Ultimate Mortal Kombat 3

TiberiyLTim




***Предисловие**. Описываю две игры сразу в одной статье, и сравниваю одну с другой, так как это очень похожие игры. Mortal Kombat 3 Ultimate считается дополнением к оригинальному Mortal Kombat 3.*

**Mortal Kombat 3**
**Разработчик:** Midway
**Жанр:** Fighting
**Платформа:** SMD
**Количество игроков:** 2
**Год выхода:** 1995

**Ultimate Mortal Kombat 3**
**Разработчик:** Midway
**Жанр:** Fighting
**Платформа:** SMD
**Количество игроков:** 2
**Год выхода:** 1996

### СЮЖЕТ

Многие тысячи лет Шао-Кан предпринимает попытки поработить Земное царство. Все его кампании заканчиваются провалами, но он не оставляет свой план, и решается на ещё одну попытку завоевания Земного мира и порабощения душ человеческих. Но он не может поработить души избранных воинов. Их защиту гарантирует великий бог грома Райден. Совет верховных богов запрещает Райдену вмешиваться в битву в Земном мире, и он вынужден бездействовать и уповать на своего протеже – Лью-Канга. Только Лью-Канг способен сразиться с Шао-Каном и одолеть его. Но не всё так просто... Души избранных воинов защищены от Шао-Кана и его воинов, но не их жизни. Теперь Шао-Кану остаётся лишь победить их в смертельной битве. Избранные воины не подозревают, что скоро им предстоит вновь защищать Землю от нашествий полчищ Шао-Кана. Но и в стане Шао-Кана происходят противоречивости. Воинов клана Лин-Куэй превращают в бездушные машины. Но один из них, Саб-Зиро, решается отказаться от превращения в кибернетический организм, за что и приговаривается к смерти.

Шао-Кан не терпит провинностей от своих слуг, и безжалостно расправляется даже с ними. Казалось бы ничто не представляет для него серьёзной проблемы. Ещё 10000 лет назад Шао-Кан с помощью своих темных магов во главе с Шанг-Цунгом воскрешает свою королеву Синдел. Но полное её воскрешение произойдёт в Земном царстве. Так всё и выходит – Шао-Кану удаётся воскресить Синдел. Благодаря ей, он захватывает наш мир.

Избранные воины Земли собираются вместе для того, чтоб отбить наш мир от нашествий карательных полчищ Шао-Кана. Начинается новое противостояние между силами Земного царства и Внешним миром. Вновь над земным миром нависла угроза, и вновь избранным воинам придется отстоять право на существование Земного мира. Исход смертельной битвы могут решить только избранные бойцы. И победит сильнейший!

Итак, в данной игре исход противостояния миров передаётся в ваши руки. И только от вашего мастерства решится данная проблема. Так что – в бой!

Mortal Kombat 3 представляет из себя очень продуманный в техническом плане файтинг. А также в игре были учтены все лучшие и худшие моменты игры. Благодаря этому, МК3 представляет собой сплав наработок предыдущих двух частей, и плюс ко всему этому добавлены новые возможности.

Включая игру, после заставок попадаешь на главный экран, где доступно два пункта - Start Game и Options. В опциях можно менять различные параметры, и для слабонервных есть возможность отключения кровавого режима. Конечно же, есть и ещё три скрытых экрана специальных опций Cheats, Secrets, Killer Code, вскрыть которые можно зная специальные коды. В них можно менять различные параметры, например, открыть скрытых персонажей, отключение или замедление/ускорение таймера в бою, включение режимов добивания и даже поиграть в мини игру Galaxy и ещё многое другое. Нажав на Start Game, попадаем на экран выбора бойцов. Особых отличий от МК2 нет, разве что Shao-Khan называет имя бойца, которого вы выберете. Появился экран выбора столбцов путей, по одному из которых, играя на прохождение, можно подняться до Шао-Кана. Есть четыре столбца: Novice, Warrior, Master и ещё Master. Отличаются высотой. Чем выше столбец, тем больше там соперников. А также от этого выбора зависит сложность соперников, чем выше столбец, тем сильнее противники.

Графика не претерпела значительных изменений от МК2, но стала ещё более реалистичнее и динамичнее. Общее внешнее оформление игры осталось в своём стиле, как и в двух предыдущих – каменные гравюры. Персонажи более чётче прорисованы, и выглядят очень реалистично. Доработан внешний вид старых персонажей, добавлены новые. Впервые появился оригинальный персонаж суббос Мотаro. Хоть и по традиции в МК3 добавили нового четырёхрукого бойца Shiva (аналог Горо из МК и Кинтаро из МК2). Мотаро выглядит вовсе по-новому. Шива – это четырёхрукая женщина, и впервые доступ управления таким персонажем даётся игроку даже в обычном режиме без сокрытия специальных кодов. Мотаро – это человеколошадь с рогами – придаёт игре больше интереса, ведь, это безусловно индивидуальный боец по внешнему виду. Так же в игре присутствует большой выбор других новых бойцов: Sindel, Kabal, Striker, Sektor, Cyrax, Smoke, Night Wolf и Sub-Zero. Движения бойцов стали более плавно анимированы. Зоны также стали более реалистичны, а также на них применено больше спецэффектов,

нежели в какой-либо предыдущей части. На аренах теперь можно увидеть ветер, несущий подхваченные предметы, разбросанные на улицах города, и подобные эффекты. Стало возможным пробивать потолок арены и попадать на верхний её уровень. Fatality и другие добивания претерпели изменение,




теперь они выглядят намного оригинальнее. Новые приёмы суперударов и новые добивания не дают соскучиться долгое время, и хочется повторять и повторять эти красочные приёмы. Кровавость, на мой взгляд, уменьшилась, нежели чем во второй части сериала, хотя и не разочаровывает самых кровожадных игроков и даёт им вдоволь насладиться от сшибания головы апперкотом Jaxa (аналог Fatallity Jonny Cage из первой MK) или от разрезаний на куски шляпой Kung-Lao и мн. др. Изменены иконки персонажей. Значительно изменился Versus экран при игре на двоих, где бойцы предстают в боевой стойке. Также появилась возможность ввода шестеричных кодов на versus экране (ограничивает только время, за которое их можно успеть ввести), где можно включить один из множества режимов, свойств путём варьирования символов. И при этом каждому игроку доступно только три окошка символов, таким образом, чтобы сделать некоторые коды, приходится договариваться со вторым игроком. И много-много других приятных мелочей.

Так называемое дополнение Ultimate, на самом деле, может называться отдельной игрой. Ведь различия очень велики, не считая, что внешность одна. MK3 оригинальная имеет то, что не имеет MK3 Ultimate и наоборот. Я всегда различал эти две игры как разные, абсолютно отдельные друг от друга игры. Как может быть одна игра такой разной? Ответ очевиден – это две игры, и у каждой из них своя атмосфера, свои плюсы, свои минусы. И эти изюминки каждой из них притягивают по-своему. Играя в MK3, хочется поиграть в MKU, а играя MKU, хочется поиграть в MK3, чтобы применить в игре особенности каждой.

Некоторые игроки говорят, что это абсолютно одинаковые игры. Но как они могут быть одинаковыми, если, несмотря на общее, их много чего рознит? Приведу несколько примеров.

### Краткое сравнение MK3 и MK3 Ultimate

#### *Mortal Kombat 3*

**Персонажи:** 14 играбельных персонажей + 2 скрытых + суббосс Мотаро + босс Шао-Кан + 1 супер секретный Noob-Saibot;

**Возможности боя:** новая комбо-система, возможность бега;

**Добивания:** 4 вида добиваний на бойца + добивания на декорациях + новое Animality, а так же Mercy;

**Зоны:** 11 арен (3 многоуровневые) для битв + 2 скрытых;

**Коды и секреты:** 4 основных кода + огромное количество второстепенных + много секретов;

**Дополнительно:** 2 скрытых мини-игры.

#### *MK3 Ultimate*

**Персонажи:** 24 играбельных персонажей + 4 скрытых + суббосс Мотаро + босс Шао-Кан, убрана Shiva;

**Возможности боя:** новые режимы боя “2 на 2” и “8 игроков” улучшена система комбо (возможность начинать с удара в прыжке);

**Добивания:** убрано Animality и Mercy, новое добивание - Brutality.

**Зоны:** убраны некоторые характерные из MK3, добавлено 5 новых арен;

**Коды и секреты:** 3 основных кода (взаимно заменяемые) + убраны характерные только для MK3 коды и добавлены новые + много секретов;

**Дополнительно:** 2 скрытых мини-игры (Galaxy и Ping Pong).



Я уже не говорю о таких мелочах, как например малозаметное ускорение MKU, но он потерял той амплитуды контакта как в MK3. И всё же не стоит эти две игры считать одним и тем же. Они не выдерживают критики как одна игра. Некоторым игрокам нравится больше MK3, а некоторым больше нравится MKU. Безусловно, только одно: они значительно превосходят своих первых дух собратьев MK и MK2 по гигантскому количеству параметров и изменений в лучшую сторону.

Музыка и звуки в MK3 значительно выросли в количестве эффектов и качестве треков. Серия файтингов MK вообще никогда не страдала от малого количества треков, но в третьей части этот уровень поднят на ещё более высокую планку. Качество и оригинальность треков была заметна ещё с первой части. Музыка гармонично дополняет игровой процесс и сливается с ним воедино. На мой взгляд, музыка из MK добавляет большую часть интереса. Она не нудная и не приедается, может быть, потому что она не заметна в игре и служит бекграундом для игрового процесса, как и должно быть.

Звуковые эффекты и речь, безусловно, поднялись на высокий уровень по сравнению с предыдущими частями MK. Новый уровень звуковых эффектов заметен во всём. Звуки ударов, вскрикивания и кличи бойцов – идеально подобраны и озвучены. Но самой отличительной чертой MK3 от всех частей MK вышедших на Sega Mega Drive (Genesis) (в том числе и Ultimate) является количество речи в игре. Пожалуй, в этом пункте MK3 нет равных на платформе SMD.

Музыка в MKU значительно обновлена, конечно, осталось большинство треков из MK3. Треков в MKU значительно больше, чем в оригинальном MK3, так что, в этом плане можно сказать, что MKU немного оторвался от MK3. А вот со звуковыми эффектами, на мой взгляд, ничего не изменилось - те же что и в MK3. Ultimate отличился от MK3 тем, что в нём уже нет большого количества речи. В MKU Шао-Кан не называет бойцов по имени, как это было в MK3 – обидно. Но что ж поделать, пришлось пожертвовать этим элементом, наверно, в силу того, что, как известно всем, чем больше игра (в kb), тем она дороже. То есть, в то время пришлось бы её распространять на навороченном картридже с кучей впаянных в него дополнительных микрочипов. А они денег стоят, и пришлось бы нам, честным покупателям тех времён, покупать картридж в тридорого. И создатели решили оптимизировать игру, убрав этот необязательный элемент. Да и сами подумайте, сколько бы "весила" игра, если озвучить имена всех бойцов, число которых чуть ли не удвоилось. Так что я не обвиняю создателей MK3 Ultimate, а наоборот благодарен им за эту игру. Она мною любима больше чем оригинальный MK3 из-за своей скоростной динамики движений бойцов.

Управление в MK3 и MKU абсолютно идентичны, и поставили новый стандарт в управлении персонажами следующих серий файтингов MK. Ещё можно сказать, что реакция на отклик нажатия клавиш (кнопок на джойстике) значительно ускорилась по сравнению с MK1 и MK2, а в MKU получилась вообще идеальна. Управление персонажами MK3 стало более функционально и логично. Например, в первом MK бросок противника делался нажатием клавиши верхнего удара ногой (Z), что нелогично – ведь бросок производится в основном руками. Этот недочёт устранили в MK2, переместив функцию броска на нижний удар рукой (A), а так же определили другие действия, которые перекочевали в MK3. Но MK3 произвела большую революцию одним небольшим штришком в управлении персонажем. Этот оригинальный штрих – возможность бега (Y). Теперь персонажи могут делать рывки, и быстро подбегать к противнику. Само собой, эту возможность ограничили шкалой «усталость» - персонаж не может долго бегать, он должен передыхать (когда не нажата клавиша Y, шкала регенерирует – восстанавливается) и после можно бегать опять. Заглядывая в будущее (а я эту статью пишу спустя много лет после выхода данной игры), эта функция приживётся в следующих частях сериала MK и навсегда закрепится, как неотъемлемая часть в управлении бойцами.




***Напоследок - оценки MK3 и MK3 ULTIMATE по отдельности:***

**Mortal Kombat 3**

Сюжет................●●●●●●●●●●
Геймплей...........●●●●●●●●●●
Графика.............●●●●●●●●●●
Управление........●●●●●●●●●●
Музыка и звук....●●●●●●●●●●

Общая оценка **10**

**Ultimate Mortal Kombat 3**




***Заключение.*** *Как я уже говорил в этой статье, эти игры похожи, но их рознит очень многое. И не стоит рассматривать одну из них и считать, что если я поиграл в MK3, то меня ничего кроме дополнительного количества бойцов в MKU не ждёт. Нет, ждёт, только поиграй и сам поймёшь. MK3, в своё время, произвёл фурор в жанре файтинг. Благодаря чему, серии игр MK стали признанными лидерами на долгое время, неся свой оригинальный стиль и особую атмосферу. Игра, которая сводила геймеров с ума, игра благодаря которой жанр надышался воздухом, игра, которая задала новый уровень. Что и не говори, а это шедевр игростроения!!*

# Killer Instinct

*CorvaX*




**Разработчик:** Rare
**Жанр:** Fighting
**Платформа:** SNES
**Год выхода:** 1995

***Далекое прошлое…***

Обдуваемое ветром поле боя. Отзвуки лязга металла и стонов раненых вдалеке. И два великих полководца сцепились в решающей битве за судьбу Мира. Но этой битве не суждено было закончиться. Вспышка света стерла воинов. Пришел Армагеддон…

***Будущее…***

Мир, за который боролись полководцы, сильно изменился, но встал на край. Экология заражена, правительство свергнуто. Хаос поглотил земли. Миром правили могучие корпорации.

Одна из них называлась «Ультратех». Помимо торговли оружием и биологических разработок, она решила захватить телеэфир, выпустив на экраны турнир под названием «Инстинкт Убийцы». Победитель получит все, что пожелает. На звание «короля горы» претендуют десять участников, каждым из которых движет собственная цель. Тут и бывшая звезда бокса Ти Джей Комбо и пришелец с ледяной звезды Глацус и даже оживленный технологиями воин из той самой старой войны Спайнал. Также ходят слухи о секретном оружии «Ультратех», неком одиннадцатом участнике…

Судьбы бойцов в ваших руках. Есть ли у вас инстинкт убийцы?

В 1994 году в западных залах игровых автоматов появилась игра с жутким названием «Инстинкт Убийцы». Она моментально привлекла к себе внимание многих геймеров потрясающей графикой (для тех, кто сомневается – в КИ не использовали живых актеров как в МК, вся графика была сделана на невиданно крутой для того времени технологии Silicon Graphics), кровавостью и мощными сериями ударов, именуемыми «комбо». И еще это была альтернатива могучим сериям МК и СФ, что также немаловажно, ибо эти две «оперы» уже порядком поднадоели.

В 1995 игра перебралась на Супер Нинтендо. Картридж сам по себе привлекал внимание, так как в отличие от традиционных светло-серых коробочек, он был дьявольски черным. Конечно, от многих вещей, вроде заставочных роликов, пришлось отказаться, чтобы умесить игру на картридже, но, даже несмотря на это, КИ стал одним из лучших 16-ти битных файтингов. Если вы помните, в Москве даже проходил чемпионат по игре. Проводила его некогда великая фирма «Денди». По итогам, самым сильным бойцом стал скелет Спайнал. До сих пор эта игра уверено держит места в списке самых популярных игр на 16 битах. Если вы скачали эмулятор СНЕС, готов спорить, что ром этой игрушки у вас тоже есть.




К сожалению, дальнейшие части сериала не смогли добиться такого же успеха. Нинтендо 64 - не самая популярная платформа. Вот выйди она на ЗЫЧе…если бы не конфликт с Сони... эх мечты… Но не будем о грустном, давайте рассмотрим этот продукт поближе и вспомним, как по ТВ это казалось нам чем-то нереальным…=)

**Сюжет** – ●●●●●●●●●●

Тут необходимо сделать скидку на то, что это файтинг, так как этот жанр никогда не баловал нас лихо закрученными сторилайнами. Опять турнир, опять бойцы. Ничего вроде «Комбо - это потерянный старший брат Орхид, а Сэйбрвульф их отец»…Ну и ладно.

**Геймплей** – ●●●●●●●●●●

Ураганный. Несмотря на то, что 80% боя это сплошные комбо, от экрана так и хлещет энергией, без всякой примеси скуки. Управление достаточно удобное – у нас удары рукой и ногой трех степеней силы. Супер удары выполняются легко и изящно, перерастая во все те же комбо.

Стоит отметить, что всякие файрболы есть в игре исключительно «для галочки», я не уверен, что вы будете расстреливать ими соперника, как в том же МК. И не знаю, заметили ли вы или нет, но блоков в игре так же практически не наблюдалось. Есть Combo Breaker. Итог вышесказанного – нон-стоп экшн и драйв

**Графика** – ●●●●●●●●●●

Еще раз повторю, что в этой игре НЕТ актеров и вся это лепота создана на Silicon Graphics и вылизана до чистоты. На 16 битах у этого файтинга просто нет конкурентов в графическом плане, так что высший балл в этом пункте закономерен.

**Звук и музыка** – ●●●●●●●●●●

Музыкальное сопровождение отлично подобрано к декорации и ее хозяину. Также замечу, что «победные» мелодии тоже на каждой декорации разные. Звуки на уровне – крики, вопли, звон металла и шлепки ударов, в совокупности все звучит очень приятно = )

Стоит добавить, что в США к картриджу прилагался бонус CD «Killer Cuts» с музыкой из игры.

**Общая оценка 9.0**

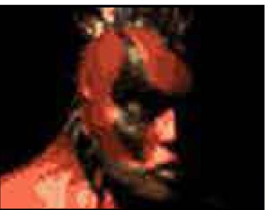
***Это один из немногих файтингов, в который я «режусь» регулярно и с удовольствием. Также необходимо отметить, что за хорошую игру вам откроются некоторые секреты. А это лишний стимул. Игра из тех, мимо которых просто глупо пройти.***

***Дальше я предлагаю вашему вниманию описания бойцов, их супер удары, а также секреты.***

**Все удары даны для игрока слева!**

**Условные обозначения:**
Вверх – **ВВ**
Вниз – **ВН**
Влево – **ВЛ**
Вправо – **ВП**
Если кнопки указаны в круглых скобках, необходимо сделать «перекат» от первой до последней. Пример: **(ВН – ВП)** = Вниз, Вниз – Вправо, Вправо)
Если в квадратных скобках, то подержать пару секунд первую кнопу, затем нажать вторую Пример: **[ВЛ - ВП]** = Жмем влево, держим 2 секунды, отпускаем, нажимаем вправо.
**Р** – любой удар рукой, **Н** – любой удар ногой
**A, B, X, Y, L, R** – кнопки джойстика

**CHIEF THUNDER**



Рост – 188 см
Вес – 127 кг
Возраст – 42 года

Таинственный защитник коренных американцев. Вождь Гром принимает участие в турнире, чтобы раскрыть тайну гибели брата на прошлом турнире.

Удар Коленом = [ВЛ - ВП] + Н
Феникс = (ВН – ВП) + Н
Тройной удар = [ВЛ - ВП] + Р
Тройной удар 2 = [ВП - ВЛ] + Р
Удар Ирокезом = (ВН – ВЛ) + Р
Томагавк = [В прыжке] (ВП – ВЛ) + X
Combo Breaker = (ВП – ВЛ) + Р
Ultra Combo = ВЛ, ВП + L
Ultimate Combo = (ВН – ВЛ) + X
No Mercy 1 (Удар молний) = [В двух шагах от жертвы] (ВЛ – ВП) + X
No Mercy 2 (Мега Топор) = [Вплотную] (ВП – ВЛ) + A
Humiliation = ВН, ВН, ВН, ВП + R

Узнав о судьбе своего брата Орла, Вождь Гром смотрит в будущее и оплакивает потерю брата. Но когда он отомщен, сможет ли его душа покоиться с миром?

**CINDER**



Рост – 187 см
Вес – 88 кг
Возраст – 31 год

Заключенный, на котором «Ультратех» ставила эксперименты. Один из опытов закончился неудачно, и Синдер стал живым пламенем. В турнире он участвует из-за «заказа» на Гласиуса, в качестве награды ему обещана воля.

Летающее пламя = ВП, ВП + Р
Инферно = ВП, ВП + Н

Вспышка = ВП, ВН, ВП+ВН + H
Зажигалка = ВЛ, ВЛ + L
Защита = (ВП – ВЛ) + Y
Невидимость = (ВП – ВЛ) + X
Удар Ногами В Прыжке = (ВП – ВН, ВЛ – ВН) + H
Combo Breaker = ВП, ВН, ВП+ВН + H
Ultra Combo = ВП, ВП + X
Ultimate Combo = (ВП – ВЛ) + B
No Mercy 1 (Сожжение) = [Два шага] (ВЛ – ВП) + R
No Mercy 2 (Плавка) = [В любом месте] ВЛ, ВЛ, ВЛ + Y
Humiliation = ВЛ, ВЛ, ВЛ + A

Покинув турнир в качестве чемпиона, Синдер столкнулся с полицией на выходе из здания «Ультратех». Используя свои новые силы, он с легкостью улетел от своих преследователей в спокойное место, где он обдумывает следующий шаг.

**FULGORE**



Рост – 195 см
Вес – 254 кг
Возраст – 1 год

Прототип кибернитическо солдата, созданного «Ультратех». Его роль в турнире – последняя проверка перед массовым выпуском.

Лазер = (ВН – ВП) + P
Двойной Лазер = ВЛ, ВЛ, (ВН – ВП) + L
Тройной Лазер = ВП, ВЛ, ВЛ, (ВН – ВП) + L
Телепорт За Противником = ВЛ, ВН, ВЛ +ВН + H
Телепорт Перед Противником = ВЛ, ВН, ВЛ+ВН + P
Удар Плазмой = ВП, ВН, ВН+ВП + P
Искра Из Глаза = (ВП – ВН+ВЛ) + A
Лезвие = [ВЛ - ВП] + P
Отражение = (ВН – ВЛ) + X
Combo Breaker = ВП, ВН, ВП+ВП + P
Ultra Combo = ВП, ВН, ВН+ВП + L
Ultimate Combo = (ВП – ВЛ) + Y
No Mercy 1 (Пулемет) = [2 Шага] (ВЛ – ВП) + A
No Mercy 2 (Лазер Из Глаз) = [На расстоянии подсечки] (ВП – ВЛ) + X
Humiliation = (ВЛ – ВП) + B

Боевое испытание кибернетического солдата Фулгор прошло успешно. Теперь можно начать массовое производство. После долгих лет исследований в руках «Ультратех» оружие потрясающей мощи. Эра империи роботов началась.

Модель-прототип «Фулгор 1» помещена в музей. Порабощенным людям осталось только смотреть на нее.




**GLACIUS**



Рост – 190 см
Вес – 150 кг
Возраст – неизвестно

Инопланетянин, потерпевший крушения в Антарктиде, где он был подобран «Ультратех».

За победу ему обещано возвращение на родную звезду.

Шоковый Шар = (ВН – ВП) + P
Телепортация С Ударом = (ВН – ВП) + H

Телепорт = (ВН – ВП) + R
Таран Плечом = [ВЛ - ВП] + P
Ледяное Лезвие = (ВП - ВН+ВЛ) + L
Быстрые Удары = быстро нажимать L
Combo Breaker = [ВЛ - ВП] + P
Ultra Combo = [ВЛ - ВП] + X
Ultimate Combo = (ВП – ВЛ) + L
No Mercy 1 (Морозящий Шип) = [Расстояние подсечки] (ВЛ – ВП) + Y
No Mercy 2 (Растворение) = [в любом месте] ВЛ, ВЛ, ВЛ + A
Humiliation = ВП, ВП, ВЛ + R

Сбежав из плена, Глациус вернулся на место крушения своего корабля. Используя украденные технологии «Ультратех», он смог починить его. С воспоминаниями о зле Землян он начал долгий полет домой.

**JAGO**



Рост – 168 см
Вес – 92 кг
Возраст – 21 год

Тибетский монах, одержимый Духом Тигра. Его задача – борьба со злом.

Огненный Шар = (ВН – ВП) + P
Удар Ногой В Полете = (ВП - ВН+ВЛ) + H
Взмах Мечом = (ВП – ВН+ВЛ) + X
Удар Вверх = ВП, ВН, ВН+ВП + P
Combo Breaker = ВП, ВН, ВН+ВП + P
Ultra Combo = (ВП – ВН+ВЛ) + R
Ultimate Combo = (ВЛ – ВП) + X
No Mercy 1 (Зарубить Мечом) = [вплотную] ВЛ, ВП, ВП + L
No Mercy 2 (Призвать Машину) = [в любом месте] ВЛ, ВЛ, ВП, ВП, Y
Humiliation = ВП, ВП+ВН, ВН, ВН+ВЛ, ВЛ, B

После победы Яго вернулся в храм для общения с духом Тигра. Победа над злом «Ультратех» - это еще один шаг к осветлению мира. Получив в награду новые силы, Яго ищет более трудное состязание, чтобы исполнить свое предназначение.

**ORCHID**



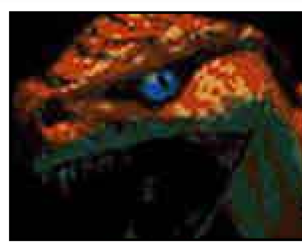
Рост = 167 см
Вес = 55 кг
Возраст = 23 года

Секретный правительственный агент. Она расследует судьбу участников прошлых турниров и деятельность «Ультратех»

Плазма = (ВН - ВП)+ P
Вертушка = [ВЛ - ВП] + H
Пантера = [ВЛ - ВП] + P
Удары Палками = (ВП - ВН+ВЛ)+ X
Удар С Разбега = (ВП - ВН+ВЛ) + Y/L
Выпад С Ударом Ногой = ВЛ + A
Combo Breaker = ВЛ, ВП + H
Ultra Combo = [ВЛ - ВП] + Y
Ultimate Combo = (ВЛ – ВП) + X
No Mercy 1 (Показать Грудь) = [на расстоянии подсечки] ВЛ, ВЛ, ВП, ВП, L
No Mercy 2 (Превратить В Лягушку) = [вплотную] ВН, ВП, ВЛ + R [Нажмите A чтобы раздавить ее]
Humiliation = (ВП - ВЛ)+ X

Убежав невредимой с доказательствами о коррупционной деятельности «Ультратех», Орхид спешит доложить начальству. Это положит начало борьбе с корпорацией.

**RIPTOR**



Рост = 215 см
Вес = 350 кг
Возраст = 4 года

Результат соединения генов человека и ящерицы в попытке «Ультратех» создать идеальную машину для убийств.

Огненный Плевок = (ВН – ВЛ) + Р (можно и в прыжке)
Огненное Дыхание = (ВП - ВН+ВЛ)+ X
Удар Хвостом = (ВП - ВН+ВЛ)+ K
Удар Когтями = (ВП - ВН+ВЛ)+ L

Наскок = [ВЛ - ВП]+ Н
Наскок 2 = [ВП - ВЛ] + B/R
Таран Головой = [ВЛ - ВП]+ Р
Combo Breaker = [ВЛ – ВП] + Н
Ultra Combo = [ВЛ – ВП] + R
Ultimate Combo = (ВЛ – ВП) + X
No Mercy 1 (Съесть Соперника) = [на расстоянии подсечки] (ВЛ – ВП)+ Y
No Mercy 2 (Распороть Когтями) = [на расстоянии удара] ВП, ВП, ВЛ + А
Humiliation = ВН, ВН, ВП + X




Идея «Ультратех» о создании нового генетического оружия провалилась. Играя с законами природы, корпорация обрекала человеческую расу на гибель – динозавры снова правят на Земле.



**SABREWULF**



Рост – 180 см
Вес – 200кг
Возраст – 45 лет

Человек благородного происхождения, больной страшной болезнью – ликантропией. За победу ему обещали лекарство.

Летучая Мышь = (ВН – ВЛ) + Р
Удар Когтями = [ВЛ - ВП]+ Р
Удар Когтями 2 = [ВП - ВЛ] + Y
Апперкот = [ВЛ – ВП ]+ А
Прыжок На Противника = [ВЛ - ВП]+ В
Кувырок = [ВЛ - ВП]+ R
Вой = (ВП - ВН+ВЛ)+ А
Combo Breaker = B, F + #K
Ultra Combo = [ВП - ВЛ] + R
Ultimate Combo – (ВЛ – ВП) + X
No Mercy 1 (Порез) = [вплотную] ВЛ, ВЛ, ВЛ + В
No Mercy 2 (Мега Удар) = [вплотную] ВЛ, ВЛ, ВП + Y
Humiliation = ВП, ВП + L

За победу граф Фон Сэйбервульф получил из рук «Ультратех» долгожданное лекарство
Избавившись от своего проклятья, он наконец-то смог вернуться к нормальной жизни.

**SPINAL**



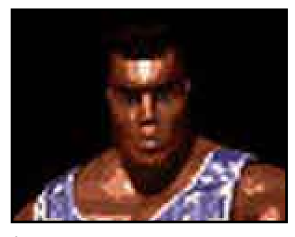
Рост = 165 см
Вес = 55 кг
Возраст = 2650 лет

Древний воин, найденный «Ультартех» при раскопках гробницы и возрожденный с помощью науки. Без памяти, без какой- либо необходимости, Спайнал дерется ради самой драки.

Удар Щитом = ВП, ВП + Р
Удар Мечом = [ВЛ - ВП]+ Y
Удар Мечом 2 = [ВП -ВЛ] + Y
Телепорт Вперед = ВН, ВН + Р
Телепорт Назад = D, D + H
Накопить Магию = ВЛ + L
Огненный Череп = (ВН - ВП) + Р [необходимо накопить магию]
Жгущий Череп = (ВЛ - ВП)+ X [необходимо накопить магию]
Подкат = ВН + A
Combo Breaker = ВП, ВП + Р
Ultra Combo = (ВН - ВП) + X
Ultimate Combo = (ВН+ВП – ВН+ВЛ) + L
No Mercy 1 (Шип) = [вплотную] ВЛ, ВЛ, ВП + R
No Mercy 2 (Молния) = [издалека] ВЛ, ВЛ, ВЛ + B
Humiliation = (ВЛ- ВП) + A

Устав от окружавших его смерти и разрушений, Спайнал решил завязать с карьерой бойца. Несмотря на то, что его первый фильм был номинирован на «Оскар», ему до сих пор трудно с ролями, где нужна плоть

**T.J. COMBO**



Рост – 186 см
Вес – 110 кг
Возраст – 25 лет

Профессиональный боксер, пятикратный чемпион мира, дисквалифицированный за применение кибернетических имплантатов. В турнире участвует ради денежного приза.

.
Удар С Разбега = [ВЛ - ВП]+ X
Удар С Раскрутки = [ВЛ - ВП]+ Y
Удар Наотмашь = [ВЛ - ВП]+ L
Удар Наотмашь 2 = [ВП - ВЛ] + L
Выпад Коленом = [ВЛ - ВП]+ A
Удар Коленом = [ВЛ - ВП]+ B
Быстрый Удар = [ВЛ - ВП]+ R
Мощный Удар = держать X, X
Боксерская Груша = L быстро
Combo Breaker = [ВЛ – ВП] + H
Ultra Combo = ВП, ВЛ + X
Ultimate Combo = (ВП – ВЛ) + B
No Mercy 1 (Сломать Шею) = [вплотную] ВЛ, ВЛ, ВП, ВП + Y
No Mercy 2 (Размазать По Экрану) = [вплотную] (ВЛ – ВП) + A
Humiliation = ВН, ВН, ВН + L

После победы, Ти Джей восстановил свою популярность. Быв никем из гетто, теперь он проезжает на параде по этим улицам. Имея деньги и славу, он верит, что может добиться всего.

*Непонятные термины? Сейчас все объясню!*

### COMBO BREAKERS

Атаки, прерывающие вражеские комбо, выполняются в тот момент, когда противник исполняет серию ударов. Также этот прием позволяет пролить ваши собственные комбо.

### ULTRA COMBO

Чудовищные серии ударов. Могут быть исполнены, когда полоска жизни соперника красная и мигает. Выполнять необходимо в середине обычного комбо. Если Ультра происходите когда соперник на краю декорации, вы может скинуть его вниз л-ял «пит-фаталити» из МК.

### ULTIMATE COMBO

Еще круче! Выполнять как и Ультра, но при мигающей желтой полоске.

### HUMILIATION

Это вроде «френдшип» из МК, у соперника не должно быть жизни, а у вас должна быть зеленая (первая) полоска жизни. В любом участке декорации наберите комбинацию и улыбнитесь.

### NO MERCY

Местные «фаталити» Выполняется, когда у соперника нет жизни, и звучит фраза «Danger!» Когда экран начнет темнеть, встаньте на указанное расстояние и наберите комбинацию. Как и в МК, на это вам отводиться не так много времени.

### ИГРАТЬ ЗА EYEDOL

Чтобы сыграть за главного босса, в режиме 1-го или 2-х игроков выберите CINDERa и дождитесь экрана “FIGHT ON!” Затем зажмите ВП и быстро наберите R, L, X, B, Y, A

### EYEDOL



Огненный Шар = (ВН – ВП) + P
Удар Наотмашь = [ВЛ - ВП] + X
Таран = [ВЛ - ВП] + P
Дрожь Земли = B + Y
Удар Дубиной = [ВЛ - ВП] + H
Избить Дубиной = B + X
Combo Breaker = [ВЛ - ВП] + X

### УПРАВЛЕНИЕ СКОРОСТЬЮ

Вы можете сами изменять скорость игры. Для этого на экране “FIGHT ON!” зажмите следующие кнопки.

Медленная скорость – ВЛ + R + A + B
Быстрая скорость – ВП + L + X + Y
Супер скорость – ВП + R + A + B
Гипер скорость - ВЛ + L + X + Y






## Удачи вам на турнире!

# Bushido Blade

Jo Riverman

*В жизни все фальшиво.*
*Есть только одна истина.*
*И эта истина – смерть.*
***Ямамото Цунэтомо***




**Разработчик:** Light Weight
**Жанр:** Fighting
**Платформа:** Sony PS
**Год выхода:** 1997

Файтинг. Игры для настоящих мачо. Квинтэссенция грубых мужских инстинктов и маскулинизма, многократно помноженные на животное желание начисть морду лица сопернику в схватке один на один. Увы, в реальности деяние наказуемое, вплоть до уголовной ответственности. Но мужское началотребуетсвоего…Даладно,чушькакая.

Вы что, в самом деле верите в эту псевдофрейдистскую ерунду? Или действительно считаете, что файтинги имеют что-то общее с реальностью? Бросьте вы, в самом деле. Какое отношение к боевым искусством имеют соревнования по скоростному кнопкотыканья и комбонабиранию? Триста пятьдесят оборотов вокруг своей оси во исполнение мегакомбо могут разве что заставить почернеть от зависти Анастасию Волочкову. Вы посмотрите на этого чемпиона по Tekken – любой великоурюпинский гопник распознает в нем своего постоянного клиента. Маскулинизма и грубой животной силы в этом субъекте столько же, сколько в Валерии Ильиничне Новодворской женского обаяния и грации. Так что не будем кривить душой – файтинги, не смотря на свою вроде бы очевидную связь с боевыми искусствами, вещь сугубо фантастическая.

Но в каждом правиле встречаются свои исключения. Например такие, как Bushido Blade.

***Если самурай всегда смотрит в лицо смерти, он не будет привязан к вещам и станет прекрасным человеком.***
*Дайдодзи Юдзан.*



Давайте скажем честно еще одну вещь – сюжет в любом файтинге пришит к нему белыми нитками. Не стала исключением и Bushido Blade,о сюжете которой можно только сказать, что он есть. Хвала Каннон, изложение оного шедевра займет примерно в две строки печатного текста, после чего смело забывайте о нем.

В общем, жило-было в Японии Страшно Таинственное Общество Убийц Каге. Жило себе, не тужило, занималось всякой халтуркой вроде заказухи на какого-нибудь особо борзого даймё. И все у них было хорошо до наших дней, пока один из грозных ассасинов не решил дать деру. Босс, понятное дело, самоволку ценного сотрудника не одобрил, и послал ему вослед верных нукеров. Вот собственно и все. Понятное дело, что авторы всячески намекают нам, что «это ж-ж-ж неспроста», да только проку от этого? Причины, побудившие наших героев свалить из додзё Мекиокан, так и остаются загадкой для любого нормального человека. Не для того мы в файтинги играем, чтобы вникнуть в хитросплетение судеб их героев.

***Пока не научишься контролировать свое сознание и подчинять его своей воле, не сможешь продвинуться далеко в постижении Пути Меча.***
*Ягю Мунэнори*

Теперь поговорим о серьезных вещах. Забудьте об обезьяньих плясках, которые вы устраивали во ВСЕХ ДРУГИХ файтингах. Здесь этот номер не проходит. Как и в настоящем бою, в Bushido Blade смерть наступает от одного удара. На самом деле. Основная задача - не навешать оппоненту люлей на 151 процент лайфбара, а подловить его и нанести единственно верный смертельный удар. Читайте “Пять колец” Миямото Мусаси, дяденька не зря сравнивает владение мечом с тактикой. Впрочем, бывает наносятся и не смертельные удары. Противнику можно попортить и внешность и опорно-двигательный аппарат. В результатебудетеиметьделосинвалидом,

гоняющимся за вами на коленках. Забудьте о многоуровневых комбах. В Bushido Blade их тоже нет. Фактически, комбо, здесь заменяют серии ударов, наносимые несколькими нажатиями одной из кнопок атаки. К слову сказать, их три плюс блок. Кроме того, удары можно наносить из трех сменяемых классических позиций кендо. Плюс несколько фишек вроде прыжков или бросания песка в противника. Не сказать, чтобы это часто использовалось.

Более полезная штука – возможность бегать по арене. Дислокация часто играет в Bushido Blade решающую роль, так что стесняться дать деру не стоит – это своего рода тактический прием. Противник им, обычно, не гнушается. А с учетом того, что арены по размерам весьма приличные, спринтерам есть где развернуться. Главное не превращайте бой в олимпийский марафон.

В отличии от Soul Sword, в котором каждый клоун выходил на бой со своим намертво прикрученным оружием, в Bushido Blade инструмент смертоубийства можно выбрать. Понятное дело, тактика боя катаной серьезно отличается от боя с нагинатой. Выбор оружия приличный – начиная от европейской рапиры заканчивая экзотикой вроде боевого молота.

Все это вносит изрядное разнообразие в игровой процесс. А вот подход ребят из Light Weight к персонажам просто обескураживает. Их всего шесть. Вдумайтесь в эту цифру – шесть. Убийственный факт для любого файтинга.

***Сама жизнь есть испытание. Тренируясь, ты должен испытывать и отшлифовывать сам себя, чтобы достойно встречать великий вызов жизни. Выйди за пределы жизни и смерти, и тогда ты сможешь пройти через все кризисы спокойно и безопасно.***
*Уэсиба Морихэй*

Сознавая это, авторы нашли пару-тройку верных ходов, позволяющих повеселить игрока еще немного. Понятное дело, речь пойдет о режимах.

Со *Story Mode* все и так ясно – выбираем перса, оружие и вперед, метелить бывших коллег по ремеслу на пути к Самому Главному Злодею.

*Training Mode* – тут мы вместо настоящих железок орудуем деревянными суррогатами, также известными как боккены.

*Slash Mode* – крайне занятный режим. Бесконечно длинный коридор, по мере продвижения по которому на нас вываливаются злобные ниндзи. За каждого десятого заваленного ниндзю выдается бонус – потасовка с одним из основных персонажей игры. Одно «но» – если вас завалит пятый, шестой или седьмой ниндзя – продолжение сработает с самого начала десятка. По уничтожении сотого ниндзи игроку является нирвана и хирург – вправлять вывихнутые суставы пальцев рук.



*POV Mode* – ну уж удивили так удивили. Файтинг от первого лица видели? Единственные известные мне аналоги – это парочка древних симуляторов бокса. Впрочем, режим настолько же неудобоваримый, насколько оригинальный. Лично у меня нормально играть в нем не получается.

Что такое *VS Mode* объяснять, думаю, не надо. Нашинкуй на сасими лучшего друга, соседа по общаге, любимую девушку.

Впрочем, стоит отметить, что не смотря на то, что подопытные самураи оперируют очень острыми предметами, производить усекновения конечностей и прочую декапитацию игра не позволяет. Любители кровищи и травматологических расчленений туловища дружно идут играть в МК.

Еще одна забавная особенность – возможность включить режим черно-белого изображения. Сразу появляется стойкое ощущение, что смотришь один из бессмертных самурайских эпосов Куросавы.

***После того, как я постиг Путь меча, я не прибегал ни к закону Будды, ни к учению Конфуция.***
*Миямото Мусаси.*

Так как же во все это играется, спросите вы? Отлично играется, скажу я вам. Специально для Bushido Blade в журнале стоило бы ввести оценку «реалистичность», и выставить по ней десять баллов. Всем остальным файтингам – круглый ноль. Зачастую бой сводится к одному-единственному верному движению ВООБЩЕ. Выжидаем, пока нервный противник совершает вокруг нас петушиные маневры и в нужный момент производим выпад. Оппонент удивленно отправляется в Страну Корней под громовые раскаты барабанов-тайко. Получается это не всегда, но уж если получается – чувствуешь себя не меньше чем вышеупомянутым Миямото «Всех порву» Мусаси.

***Законы Небес беспощадны от них ни уйти, ни укрыться.***
*Троецарствие.*

И еще парочка важных для понимания игрового процесса моментов. Автор этих строк долго не мог въехать, по какой такой причине игра постоянно прерывалась явно не на финальном боссе, а вообще где-то посередине. Да еще и обзывала его всякими гнусностями о несоответствии моральных качеств автора Пути Воина. Оказывается игру делали настоящие самураи, поэтому запоминайте следующие правила:

- не махать мечом, пока не услышите характерный щелчок, возвещающий о начале битвы;
- не пытаться зарубить валяющегося

на земле противника. Во-первых все равно не попадете, а во-вторых не по-самурайски это;

- нехорошо пытаться зарубить врага со спины (по той же причине);
- а также если он драпает от вас (а вот почему это – не знаю);
- и не надо кидаться в него песком.

Не будет слушаться правил - вас не причислят к настоящим самураем и не сочтут достойными сразиться с Главными Злодеями. Учите бусидо, юные падаваны.

***Когда вы задумаетесь о вещах в широком смысле слова и выберете Пустоту в качестве Пути, вы постигнете Путь как Пустоту.***
*Миямото Мусаси*

И о грустном. Графика в игре просто кошмарная. Других слов не подберу. Еще хуже выглядят только заставки, на которых ужасного вида пришельцы из псилосцибиновых галлюцинаций Сальвадора Дали совершают малопонятные простому смертному ритуалы. Не иначе как душат ни в чем не повинных кошек.

Звук, в отличие от графики, вполне так себе. Мечи звенят, с шипением режут воздух, дуэлянты вопят. Музыка варьируется от стандартных заунывных треньканий на сямисэне до бодренькой электроники. В общем, все как положено.

В целом, надо сказать, игра получилась крайне оригинальная и более чем достойная. И я бы даже сказал чересчур оригинальная – многие в свое время даже не поняли ее концепции. Однако инновационный подход к боевой системе, поименованный ABGary, изрядно подогрел интерес публики к проекту, который, если честно, больше походил на эксперимент, чем на полноценную игру. Выпущенная через год SQUARE и Light Weight вторая часть явилась результатом доведения до ума всех заложенных в Bushido Blade идей.



Сюжет................есть
Геймплей...........●●●●●●●●●●●
Графика ............●●●●●●●●●●●
Музыка и звук...●●●●●●●●●●●

**Общая оценка 10**

***Краткий, но очень толковый, словарик для тех, кто в японской культуре ни в зуб ногой:***

**Каннон** – крайне приличное японское божество, у которого рядовые японцы постоянно клянчат удачи, повышения зарплаты, новую тачку и даже возвращение Японии Курил.

**Даймё** – старинный японский феодал. Считается вымершим видом со времен реставрации Мэйдзи (ок.1867 г.н.э.)

**Додзё** – место, где мастера меча и лохи, которых они типа учат тайным искусствам, метелят друг друга деревянными мечами. Хотя в данном случае имеется в виду школа убийц.

**Кендо** – путь меча. Еще глупые вопросы есть?

**Катана** – самый известный вид самурайского меча. Его ТТХ вам все равно ничего не скажут.

**Нагината** – почему-то прията считать ее аналогом алебарды. На самом деле это меч с ОЧЕНЬ удлиненной рукоятью.

**Ниндзя** – вы что, на самом деле не знаете, кто это такие? Хватит дурака валять, а?

**Нирвана** – ну, эта штука нам с вами не грозит. Мало пока еще перерождались.

**Сасими** – наструганная на ломтики сырая рыба с соусом. Подается за бешенные деньги в любом суши-баре твоего города.

**Куросава Акира (1910-1998)** – культовый японский режиссер, создатель таких шедевров как «Семь самураев», «Телохранитель» (нет, это не тот, который с Костнером и Уитни Хьюстон), «Пьяный ангел» и множества других. Смотреть – обязательно.

**Тайко** – ну ОЧЕНЬ большой и громкий барабан. Услышать можно, например, на альбомах ВИА «Uzume Taiko».

**Страна Корней** – то место, куда настоящий самурай должен стремиться всей душой. Но нам туда пока рановато.

**Миямото Мусаси** – самый известный фехтовальщик Японии, автор эпохального труда «Пять колец», подробно объясняющего, какие удивительные штуки можно проделать с двумя мечами, если у тебя работает голова, и руки пришиты к нужному месту.

**Бусидо** – тот самый Путь Воина. Изложен на бумаге Ямага Соко в эпоху Эдо.

**Сямисэн** – однако, японская балалайка.

**Падаван** – честно говоря к Японии это слово отношения не имеет, а взято из «Звездных войн». Но уж их-то вы точно смотрели.

# Bushido Blade 2

**Jo Riverman**




*Жизнь – это рост.*
*Если мы перестанем расти,*
*технически и духовно, можно считать нас мертвыми.*
***Уэсиба Морихэй***

***Сообразив, что ковать железо надо не отходя от кассы, ребята из Light Weight особо долго в носу не ковырялись, и, взяв у SQUARE мешок честно заработанных йен, засели за производство второй части Bushido Blade. Работать им пришлось в тесноте, так как письма с советами «как нам обустроить BB» от поклонников к тому моменту завалили весь офис Light Weight. Впрочем, ничего нового девелоперы из них не узнали – даже распоследнему добуцу было ясно, что в игре надо довести до ума. Понадобился им на это всего-то год. Завидное трудолюбие.***

**Разработчик:** Light Weight
**Жанр:** Fighting
**Платформа:** Sony PS
**Год выхода:** 1998

***В двух семьях, равных знатностью и славой,***
***В Вероне пышной разгорелся вновь***
***Вражды минувших дней раздор кровавый,***
***Заставил литься мирных граждан кровь.***
*(Вообще-то это из Шекспира. Зато в тему.)*

Как в любом уважающем себя файтинге, сюжет Bushido Blade 2 вряд ли поразит воображение игрока. Вместо школы ассасинов нам выдают два клана самураев, упорно ненавидящих друг друга почитай со времен императора Дзимму. К концу двадцатого века обоим стало совсем невтерпеж, что, понятное дело, вылилось в кровопролитный мордобой. Честно говоря, как и в случае с первой частью, разговор о сюжете на этом можно окончить. Если бы не одно «но». Кто-нибудь может объяснить, как в межклановые разборки самураев затесался негр в костюме «привет 70-м» и огромной прической «афро»?

Хвала Каннон, одними продвинутыми неграми нововведения не исчерпываются. Художники Light Weight почесали затылки и выдали, наконец, вполне приличного размера набор персонажей. В лучших традициях изначально доступны не все, и получить возможность поиграть за новых персонажей теперь еще надо заработать. Делается это весьма изящно - при прохождении Story Mode игра два раза дает возможность сыграть за одного из неоткрытых персонажей. Сумеете провести определенное число боев с ним без потерь – он ваш. Зарубят враги – кина не будет.



***Самурай должен любить и уметь владеть всеми боевыми искусствами. В каждом он обязан достичь мастерства.***
*Дайдодзи Юдзан*

Кроме того, каждый персонаж обзавелся своим набором движений. Если в первой части различий между ними практически не было, а стиль игры определялся только выбранным оружием, то в Bushido Blade 2 каждый дерется по-своему. И, конечно, стиль меняется при выборе другого оружия. Так у некоторых персонажей, наконец, появилась возможность курощать врага методами школы «два меча как один» все того же Миямото Мусаси, кидаться всякой дрянью и навешивать пинки. Плохо, что авторы так и не избавились от чертовых гайдзинов с пистолетами – эти твари бесили еще в первой части, и теперь никуда не делись. Тактика борьбы с ними подразделяется на два вида – либо исхитриться замочить ворошиловского стрелка сразу (благо кодекс правил настоящего самурая из первой части больше не действует). Либо нарезать вокруг него круги, выжидая момент для решительного нанесения травмы, несовместимой с жизнью. Идиотское занятие. Не говоря уж о том, что вид тетеньки в кожаном купальнике в стиле «садомазо», мотоциклетном шлеме и с ружжом, вообще вызывает удивленную икоту.

Кодекс бусидо из первой части, как уже было сказано выше, отправился в утиль. Странно конечно. Беспринципные убийцы Каге его соблюдали, а два клана наследственных самураев положили болт. Оригинальный подход, ничего не скажешь

***Каждый момент жизни самурая и есть «то самое время». В этом принципе заложена философия действия.***
*Мисима Юкио*

Что касаемо улучшений боевой системы, то тут изменения имеются, но отнюдь не критические. Три классические стойки для ударов сохранились, а вот самих ударов осталось только два. Блок трансформировался в некий сложный прием, общее впечатление от которого характеризуется как "кыш, пернатые". Впрочем, иногда случаются забавные ситуации - два противника скрещивают мечи и со страшными рожами начинают играть в гляделки. Победа в них, увы, ничего не дает. Но забавно.

Как и раньше, судьбу схватки решает один удар. Необычайно эффектно стали смотреться удары, наносимые на бегу. Классическая сцена из любого самурайского аниме – противники, ухватившись за мечи, несутся друг на друг по единственной широкой улице в деревне, распугивая бедных крестьян своими бешенными воплями. Замах мечом происходит в последний момент, после чего самый быстрый застывает в киношной позе, а проигравший последний раз в жизни глотает дорожную пыль. В игре эти сцены выглядят один в один, и смотрятся крайне зрелищно.

Система травмирования конечностей противника в процессе боя приказала долго жить, что, собственно, не особо огорчает. Взамен нам предлагают возможность повредить левую руку. Если кому-то это кажется сущим пустяком, то поиграйте персонажем с двумя мечами. В качестве утешительного бонуса полученные травмы все-таки отражаются на внешнем виде окровавленными бинтами. В результате к финальному бою персонаж становится похож на сбежавшего из больницы пациента травматолога. Да, чуть не забыл самое интересное! Мало того, что в игру ввели восемнадцать персонажей, так и Story Mode скрестили со Slash Mode. И теперь, прежде чем сойтись в поединке с оппонентом, надо настругать с десяток его прихвостней-ниндзя. Дерутся они не хуже, и играть сразу становится втрое веселей.



***Непобедимость заключена в самом себе. Возможность победы заключена в противнике.***
*Сунь-Цзы.*

В разделе режимов появились новые занятные особенности. По вполне понятным причинам Slash Mode тут уже нет. POV Mode перешел в режим опций, и теперь включается при игре в любом режиме. Кроме VS, естественно. Сам VS Mode пополнился возможностью отлупить не только своего друга, но и компьютерного противника. Из нового отметим безумное русское развлечение «стенка на стенку» – режим Link для тех, у кого сохранился чудо-девайс, позволяющий подключить к «соньке» до пяти джойстиков. Появился Battle Mode, та же стенка на стенку, только по одному, а не всем скопом. Что более приличествует самураю.

Графика в игре существенно не изменилась, хотя и малость похорошела. Не может не порадовать исчезновение кубических псилоцибиновых демонов из заставок, и замена их на нормально нарисованных анимешных персонажей. То же самое со звуком и музыкой – существенных изменений ноль. Она все также представляет из себя занятную смесь этники и электроники.

***Воин, достигший совершенства, не думает о технике владения оружием или о стратегии боя.***
*Ягю Мунэнори*

Что сказать, подводя итоги? Тех же щей погуще лей. Определенно, Bushido Blade 2 является доработанной и улучшенной игрой по сравнению с BB, сохраняющей свою оригинальность. Хотя, если честно, не вполне понятно, почему нельзя было довести до ума первую часть – все недостатки лежали на поверхности, и не заметить их было сложно. Но, как бы то ни было, игра получилась замечательная и до сих пор практически не имеющая аналогов.

**В качестве бонуса:**

История Bushido Blade на этом не оканчивается. Команда Light Weight, перебравшись на PS2 к издателю Genki, создала серию Kengo, на данный момент состоящую из трех игр. Увы, последняя, вышла только в Японии. Оставаясь верными идее самурайских поединков, в Kengo Light Weight пошли еще дальше, прикрутив к боям на самом деле вменяемый сюжет и элементы РПГ. И если первую часть Kengo немного перекосило в стороны учебных боев на боккенах и прочих тренировочных процессов, то вторая часть от этих недостатков начисто избавилась. С другой стороны, ушла и простота игрового процесса – в результате охоты за мечами (основной целью Kengo 2) персонаж обретал новые приемы, правильно применять которые еще надо было научиться.






Примечание **Tarantul'a:** Дорогие дети! Раз уж в этой статье вам встретились новые незнакомые слова, то я продолжу краткий, но очень толковый словарик (сокращенно – КНОТС), начатый Jo Riverman'ом еще в ревью к первой части игры, но не написанный ко второй в связи с прекращением спонсорского финансирования.

**Добуцу** – мягкое и пушистое существо aka ПокемонЪ.

**Ассасин** – наёмный убийца, обладающий ловкостью Джеки, нашего, Чана и хладнокровностью Сорок Седьмого.

**Гайдзин** – в переводе с японского, иностранец. Ну нужно было японцам обзывать ишпанцев и голландцев каким-нибудь крепким словцом и, желательно, на букву «Г».



# Ballz

*Tipa*




**Разработчик:** Accolade, PF Magic Inc
**Жанр:** Fighting
**Платформа:** SMD
**Год выхода:** 1994

Ну что? Надоели Мортaлы, Комбаты, Стриты и Файтеры, а надрать небезызвестное место врагам ох как хочется? Подсаживайтесь поближе, я уж вам расскажу, как это сделать в несколько необычной, но захватывающей форме. Уж поверьте, действительно затягивает так сказать, насмерть… На себе испробовано… Итак, начнем с того, что речь пойдет о необычной игре. Во-первых необычна она тем, что мы не встретим в ней разных бяк и бук с супер-пупер-мега приемами, впечатляющими своей зрелищностью; во-вторых, игровое пространство совсем не замкнуто, а значит поле для битвы практически ничем неограниченно, кроме того, двигаться можно в любом направлении (3D понимаешь!) и все это несмотря на то, что арена для боев круглая; в-третьих – сами бойцы. Они настолько необычные, что стоит о них рассказать поподробней.

Те, кто в детстве не наигрался с воздушными шариками, мыльными пузырями и разноцветными кубиками шарообразной формы сразу же придут в восторг при одном только виде этих если так можно выразиться человечков… Дело в том, что они состоят из… РАЗНОЦВЕТНЫХ ШАРИКОВ!!! Несмотря на то, что игрулина иностранного производства, бойцы очень смахивают на Лошарика из известного всем детям мультика отечественного производства. Возможно, авторы игры все-таки смотрели этот мульт, и он их не по-детски очаровал… А вот некоторые фанаты SMD найдут некоторое сходство с главным героем игры Vectorman. Все это конечно так, но каждый боец в игре имеет индивидуальные приемчики и движения, кроме того, у каждого есть свои уникальные комбо приемы, благодаря которым можно неплохо отделать соперника и благодаря им же отпадает надобность супер приемов. В начале игры вам обязательно предложат выбрать одного из бойцов.




Раз речь зашла о том что и как, давайте теперь поближе познакомимся с самой игрой. Как вы уже поняли, это файтинг с самым распространенным сюжетом – некто устроил чемпионат, созвал бойцов и вы – в качестве одного из них и участвуете. Вас забрасывают на круглую арену, бросают вызов «Мол, победи моих друзей и потом меня и будет тебе счастье».

Для победы нужно два раза одержать верх над соперником, но есть и такие, которым достаточно и одного. Еще в игре присутствует хитрость – если нанести небольшую серию комбо ударов, а противник вас при этом пальцем не тронет, то вы автоматически становитесь победителем и переходите на следующий уровень, к следующему сопернику. Вот так все просто и незамысловато. Как упоминалось ранее, бойцовский ринг ничем в пространстве не ограничен, и двигаться можно в любом направлении. Единственное, что сразу же можно заметить необычного – это физика игрового пространства. Такого я не встречал ни в одной игре жанра «бей их всех по очереди»… Создается впечатление, что все что есть на экране, находится в постоянном движении – вот это и есть НАСТОЯЩАЯ динамика!!! После каждого удара тебя буквально оттаскивает от противника некая неведомая сила, а вот некоторые коварные компьютерные персонажи (из более высоких уровней) каким-то образом



успевают добраться до тебя вопреки этой самой силе. От этого игра становится еще более увлекательной и геймплей получает еще один плюсик в свою копилку…

Графическое оформление тоже само по себе необычно. Не то чтобы 3D никто никогда не видел, а то, что это несколько необычно для файтинга. Вы согласны со мной? Так вот, это еще не все. На заднем фоне мы обнаруживаем рекламные мониторы, не которых безперестанно что-то рекламируется (ну по всем канонам мировых чемпионатов), причем внимание совсем не отвлекается на эту рекламу, а опять таки придается некоторая динамичность. По крайней мере задние планы не заполняют пол экрана… По всем законам 3D графики, бойцы отбрасывают тени, да и сами благодаря наложению теней выглядят достаточно объемно. В целом создается неплохое впечатление, хотя теперь я начинаю подозревать, что это еще не предел для SMD.



Теперь переходим к звукам, которыми насыщена эта чудо-игра. Помимо ритмичной, не напрягающей слух музыки, присутствуют различные возгласы, звуки ударов и даже отдельные «фирменные» фразы (у каждого игрока они свои). Главная тема игры очень веселая и запоминающаяся, кроме того, она довольно забавна. Музыка уровней зависит от того, кто ваш противник. Например, когда вы будете сражаться с Клоуном, то услышите известный цирковой мотивчик. В принципе о звуке больше сказать то и нечего…







***Как? Вы еще здесь? А ну-ка быстро хватайте джойстики и включайте уже Ballz! Неужто не хотите убедиться в правдивости моего рассказа? Уверен, что разнеся на шарики первого соперника, вы не остановитесь, пока не победите всех. Все. Пошел я уже… Самому поиграть захотелось…***













# Flying Dragon (Virtual Hiryu no Ken 64)

*Warlord*




**Разработчик:** Culture brain
**Жанр:** Fighting
**Платформа:** Nintendo 64
**Год выхода:** 1998

Серия игр «Flying Dragon» (в стране восходящего солнца известна под названием «Hiryuu no Ken») началась с дендиевской игры «Flying Dragon - The Secret Scroll», вышедшей в 1988-ом году. Игра представляла собой beat'em up с некоторыми намеками на RPG-элементы (после победы над «боссами» ваш подопечный получал новые способности) и несколько нестандартным дуэльным режимом (похож на бои в nes-овском Принце Персии - нам нужно блокировать удары противника, используя верхний или нижний блок, и атаковать, так же, корпус, голову или ноги). Героем этой части был некто Ryuhi – китайский воин, выполняющий стандартную миссию по спасению мира. Позднее на nes вышло еще несколько игр этой серии, как beat'em up-ов, так и файтингов. Здесь впервые появляется разделение линейки игр на две категории, различающиеся графическим оформлением – обычные и SD-шные. В то время как персонажи большинства частей обладали реалистичными пропорциями, герои sd версий были выполнены в ярком мультяшном стиле. В 1992-ом году серия «Flying Dragons» перебралась на Snes, ознаменовав свое появление игрой «Hiryuu no Ken S». Она также была beat'em up'ом, а главгероем оставался все тот же Ryuhi, но теперь к нему в отряд добавилось еще четыре вспомогательных персонажа (эта часть, как и большинство игр серии, выходила только на японском, а потому имена этих героев скрыты от меня под массой непонятных символов). На смену Snes пришла Nintendo 64, а на смену старым играм серии пришла новая. О ней и поговорим.

Игра необычна хотя бы тем, что объединила оба режима – «SD Hiryu» и «Virtual Hiryu», теперь они «сидят» в одной игре и сменяются опционально. Режим «Virtual Hiryu» представляет собой классический файтинг, наиболее похожий, пожалуй, на игры сери Virtual Fighter. Девять персонажей, один из которых является секретным, сойдутся в боях, чтобы выяснить, кто же из них все-таки сильнее. Какого либо сюжета в одиночной игре я не заметил, противники сменяют друг друга, пока не закончатся. Файт получился достаточно динамичным, удары легко «вяжутся» в комбо-серии, продолжительности которых могут позавидовать и многие более поздние представители жанра. Каждый персонаж знает несколько спецприемов, перехватов, способных прервать комбо противника, а также особо сильный удар, выполнять который можно при заполнении шкалы суперудара. Такая боевая система позволяет строить бой как от атаки, загоняя противника в угол, разбивая его блоки многохитовыми комбами, так и от обороны, ломая атаку противника парой точных движений. К новичкам игра не дружелюбна и вам наверняка понадобится время, чтобы привыкнуть к стилю игры. Поначалу противники будут играючи ломать ваши хитроумные стратегии, систематически отнимая ваши хитпоинты, и не теряя своих. Графика смотрится неплохо: симпатичные 3d модели, качественная анимация, прекрасные двухмерные «задники» на уровнях. В целом, этот режим оптимален, при наличии достойного соперника, в лице еще одного игрока. Одиночный режим быстро надоедает по причине отсутствия сюжетной линии, или каких-либо бонусов, открывающихся по мере прохождения.

Сменив режим на «SD Hiryu», мы получаем совершенно другую игру: другие персонажи (ну, Ryuhi, естественно, есть в обоих режимах, но его внешний вид и способности различаются), другая графика, немного другое управление и, самое главное, появление в игре щедрой порции RPG элементов. Управление персонажами в этой версии сильно упростилось (вообще, этот режим заметно легче предыдущего, и при наличии некоторого опыта игры в файтинги, можно пройти чемпионат с первого раза), комбо-серии стали короче, под суперы отведена специальная кнопка, линейка супера заполняется гораздо быстрее. Здесь вам уже не придется вырабатывать собственный стиль, достаточно будет разучить несложные суперудары, и «вколачивать» их в поглупевших противников. Но все будет так просто лишь поначалу, на следующих турнирах вас будут ждать все более сильные противники, и чтобы победить их, игроку придется уделять немало внимания развитию способностей своего подопечного, и его инвентарю. Подобно



сериям игр «Bushido Blade» и «Soul Blade», по мере прохождения, вы будете получать все более новое вооружение. Одним оружием дело не ограничится, в игре также есть обширный выбор брони, целебных снадобий и магических амулетов. Все это добро вы будете получать за прохождение турниров, или покупать в местном магазине. Как бы не была хороша новая вещица, от неё не будет толку, если боец не научится ей пользоваться. За победы в боях, по каждому предмету будет начисляться опыт, при достижении некоторого критического количества экспы, навык владения этим предметом увеличится, а использование его станет более эффективным. Если вы побили врага, не получив повреждений, то и опыта вы получите больше. Также в игре есть свитки и книги, содержащие информацию о противниках, небольшие подсказки или руководства для изучения дополнительных суперов (у большинства персонажей по четыре супера, но изначально открыт только один). В то время как оружие и броня увеличивают способности персонажей к атаке и защите, амулеты дают им новые умения, многие из которых уникальны. Например, в игре есть плащ телепортации, позволяющей бойцу свободно перемещаться по уровню. Кроме этого, по мере прохождения турниров, вы будете награждены медалями. Одни означают повышение уровня персонажа (некоторые предметы можно использовать, лишь имея нужный уровень, да и в линейку супера больше энергии входить будет), другие просто увеличивают статистики героя и добавляют ему некоторые свойства. Каждый предмет имеет подробное описание, в стандартном для RPG игр стиле, из него вы узнаете, о том, какой предмет кому раньше принадлежал, из костей/клыков/шкур каких невиданных зверей он сделан, ну и прочее. Из этого же описания можно получить и практическую информацию – узнать, насколько хорошо этой вещицей владеет каждый персонаж, какие бойцы могут пользоваться данной вещью. Вообще, количество предметов в игре просто зашкаливает, и открыть хотя бы половину из них будет очень трудно, а ведь среди них скрыты такие вкусности, как именное оружие (приятно узнать о себе, что когда-то вы были легендарным воином этого мира).







Перед началом боя герои всегда перекидываются парой бессмысленных фраз, вроде «я тебя сейчас победю», смысла в этих фразах нет, но с ними игра выглядит... ну... живее, что ли.

Графически игра выглядит превосходно, от потери реалистичности пропорций, персонажи только выиграли, малое, по сегодняшним меркам, количество полигонов уже не бросается в глаза. Все персонажи «обклеены» качественными текстурами. Присутствует лицевая анимация, во время диалогов, и даже во время боя, персонажи усиленно строят друг другу рожи. Внешний вид уровней проигрывает, в сравнении с «Virtual Hiryu», но, тоже, весьма не плох. К минусам графического оформления можно отнести то, что экипировка персонажей никак не влияет на их внешний вид, но с учетом количества этих самых предметов, это, скорее, мелкие придирки. Звуковое оформление – на уровне, удары сопровождаются жизнерадостными выкриками бойцов, музыка не запоминается, но и общего настроя игры не портит.

Маловероятно, что этот режим будет интересен профессиональным файтерам, проводящим по несколько дней за изучением новых ударов и тактик. Всем остальным – рекомендую в первую очередь одиночный режим. Он хоть и не наполнен сюжетом, но интересен. Одна только возможность использовать лечащие зелья и атаки, не свойственные данному герою (амулеты), уже вносит в геймплей много непривычных моментов. Для мультиплеера «SD Hiryu» также мало пригоден.

Сложно оценивать всю игру целиком, «Virtual Hiryu» и «SD Hiryu» слишком разные, чтобы как-то объединить их... два в одном, так сказать. Разработчики сделали все возможное, чтобы угодить всем и, как мне кажется, добились определенных успехов. Я почти уверен, что игра вас не разочарует.

***Первая оценка для «Virtual Hiryu» а вторая для «SD Hiryu», соответственно***

**Сюжет...........2/5**
**Геймплей......7/8**
**Графика.......7/9**
**Музыка и звук..7**

**Общая оценка 7.0**

# Waku Waku 7

*Tarantul*




**Разработчик:** Sunsoft
**Жанр:** Fighting
**Платформа:** Neo*Geo
**Год выхода:** 1996

Скажу сразу, это самый странный файтинг на Neo*Geo. Нет, боевая система вполне обыкновенная, да и никаких сражений в воздухе а-ля Dragonball Z и в помине нет. «Странность» игре обеспечивают её персонажи! Здесь нельзя встретить ни одного бойца, который походил бы на кого-нибудь из других файтингов SNK. Каждый персонаж аутентичен от пальцев ног до кончиков ушей (у кого они есть, конечно). И в то же время эту игру можно смело назвать файтингом-пародией, высмеивающей штампы и клише фильмов, аниме и других файтингов. Само же название Waku Waku переводится с японского как «нервозность». Что означает циферка семь в конце названия (это явно не номер игры) понять так и не удалось. Возможно, это число основных персонажей, задействованных в игре. Или число жемчужных шариков, которые надо собрать для схватки с боссом. То есть, всю игру жить под девизом «Соберу их всех!».

Да не в этом суть. Суть в атмосферности игры… Да, впрочем, это надо каждому человеку прочувствовать самостоятельно. Но игра очень органично смотрится.

Так, а теперь пройдемся по главным действующим лицам. Паренёк Раи – типичный японский школьник старших классов, экстремал, практически неразлучен со своим велосипедом. Так, пока нормально, идём дальше. Слэш – высокий эльф (все дружно вспомнили Орландо Блума) с электро-лазерно-световой саблей, которую он перед началом боя материализует «из ничего» (так, теперь забыли про Орландо Блума). Очень быстрый, имеет способности к телепортации. Всё! Нормальные персонажи закончились. Дальше пошёл сплошной стёб и трэш. Приготовились, набрали побольше воздуха в легкие, понеслось! Механизированная служанка-робот по имени Тэсс представляет собой собирательный образ из героинь модных в последнее время чобитов, хэндмэйдмэев и, прости господи, махороматиков. Перемещается по арене эта… хмм… девочка, паря над поверхностью земли. А атакует самыми разнообразными бытовыми предметами: сковородкой, шваброй, полотёром. Не забывая иногда метать во врага таксу, курицу, цветочный горшочек и кучу других предметов.




Обожает, переодевшись в медсестричку, тыкать в противника шприцом огромных размеров, тем самым, восполняя свою энергию. Следующий пациент – Политанк-Z. Нехилый робот, трансформирующийся в танк (это уже камень в огород трансформеров), которым управляют мелкий (ну очень мелкий!) полицейский с мигалкой на голове и его верный полицейский пёс. Очень комичная парочка. В поединках с их участием стоит невообразимый писк. Что только они со своим чайникоподобным танком не вытворяют! И в землю закапываются, и ядрами стреляют, и бомбы сбрасывают. Противник не из приятных. Следующее «существо» по имени Мауру представляет собой нечто среднее между гигантским зайцем и фиолетовым покемонообразным существом. Причем, у этого существа даже во время боя на спине сидит (правильнее сказать висит) прелестная девчушка, время от времени подбадривая своего «покемошу». Понятно откуда ветер дует? Лично у меня возникли ассоциации с персонажами одного из произведений Миядзаки («Мой сосед Тотторо»). Так, какие там у нас еще «бойцы» остались? Данди-J. Снова перед вами собирательный образ из главгероев фильмов про «Крокодила» Данди, Индиану Джонса и кучки других менее известных. На поединках с участием Данди-Джея всегда присутствует его «свита», состоящая из девочки в очень коротеньких шортиках и белой кошки (периодически страдающей от излишней импульсивности Данди). Дерется этот кадр резинкой. Ну и последний, вернее последняя участница этой игры – Арина – выглядит как обычная девушка, но с … заячьими ушками на голове. Оживший персонаж из «Плейбоя» прямо-таки. Стиль её борьбы напоминает танец. Вот такими персонажами нам и приходится оперировать в этой игре. А главный босс игры вообще другая тема. Уж точно ни на кого не похож.

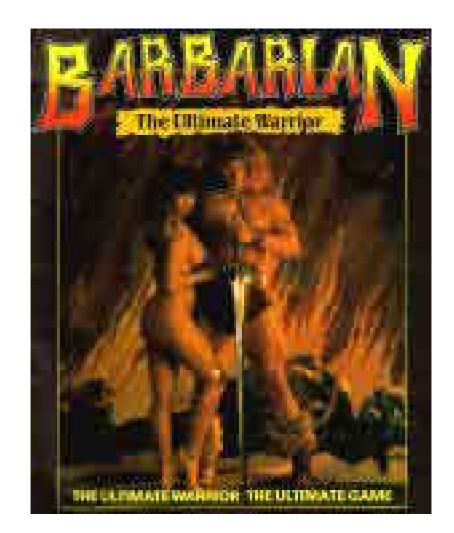
Графика в игре весьма средненькая (для Neo*Geo), но разнообразность бойцов и оформление арен с лихвой компенсируют этот фактор. Оформление арен и их музыкальная тема смотрятся ну очень органично! Всё построено на контрасте и характерах персонажей. Соло скрипки под шум электрогитар на арене Слэша создают инфернальную атмосферу, в то время как JPOP (с вокалом!) на арене Арины настраивают на более мирный лад. Механическая музыка колокольчиков арены Тэсс и бравурная Политанка-Z, таинственная мелодия Мауру и классическая вестерновская губная гармошка Данди-J. Как всегда, игры Neo*Geo достойно акустически оформлены. Да и звуковая составляющая не подкачала. Удары и приёмы озвучены качественно, выкрики и чертыхания бойцов также на высоте.




*Однозначно, проходить мимо этой игры любому файтеру непозволительно. Она может дать игроку то, чего не даст и самый навороченный KoF - бесконечного драйва и непередаваемой атмосферы!*

# Barbarian 1, 2

GNTB (Игорь Синявин)




**Разработчик:** Palace Software
**Жанр:** Fighting
**Платформа:** ZX Spectrum
**Год выхода:** 1987

*Barbarian (англ.) – варвар.*

**Варвар.**

Кто такие варвары, и какими чертами обладает представитель варварского народа? Прокрутив в голове отрывки сведений из школьного курса истории, вы конечно вспомните Римскую Империю и введённый с их лёгкой руки термин. Варварами грубо называли всех иноземцев, римляне не понимали их язык, и им казалось, что те постоянно бормочут "вар-вар" (или "bar-bar"). Позже, это название закрепилось за германцами, галлами, кельтами, венедами, скифами (в основном, всё же, за германцами). Да, я знаю, что все эти названия бытовали в разные времена и часть из них принадлежит одному и тому же или родственным народам. Но оставим это историкам.

Итак, варвар в нашем представлении - этакий бородатый мужик в одежде из грубой холстины, домашнего шерстяного сукна, а то и плохо выделанных шкур или меха. Кто-то представит жестокого раннесредневекового лангобардского короля, со сплетёнными вместе бородой и гривой, вымазанной блеклой красной краской, с зелёными татуировками на лице. Или это простой трудяга, желающий просто выжить, занимающийся рыбной ловлей, собирательством, охотой и садоводством?

Что? Нет, извольте не беспокоиться, я не серьёзно. Речь идёт не о стратегии. Речь идёт о игре из серии единоборств, к которой я сделал кучу скриншотов, которые всё равно не опубликуют.

Итак, каков наш варвар? Нет, лангобарды, мадьяры и другие - тихо покурят в сторонке, пока не придёт их час. Наш варвар - варвар фэнтезийный, а это значит, что это эдакий накачанный жеребец, в одних меховых трусах, со здоровым таким мечом в лапе. Чего-то типа мужа Наташи Королёвой.

Словом - вспомните произведения Роберта Говарда. Конан и иже с ним.

"Леденящий душу боевой клич разорвал тишину доисторического леса, и двое варваров сошлись в смертельном поединке." - Так начиналась статья, описывающая эту игру, в книге "600 игр для ZX Spectrum", издательство "Питер", Санкт-Петербург, 1993 год.

**Сюжет.**

Приведу фрагмент английского текста из журнала Your Sinclair:

"Anyway, to the plot. An evil sorcerer by the name of Drax is after the fair and lovely Princess Mariana - a buxom young wench if the picture on the inlay card is anything to go by (and she bears an uncanny resemblance to Page 3 lovely Maria Whittaker). Drax is planning to do unspeakable nasties to the Jewelled City if he isn't allowed his wicked way! However, since this is a game, and there'd be little point in you forking out a tenner unless you reckoned you could do something, Drax has agreed that if you can beat his guards then the Princess can go free."

Переводить что-либо дословно я здесь не буду, ибо автор сложнопереводимо хохмит на аглицком. И вспоминает какую-то сисястую английскую тёлку: то ли актрису, то ли где, которую я не имел удовольствия знать.

Ладно, чего-то меня заносит. Не стану уподобляться стилю автора. Если желаете прочитать его подростковые стенания по поводу изображений девушек на буклете фирменной кассеты – читайте оригинал сами. Но за всем этим он не увидел игру, и мы оставим его рецензию на его совести. Тем более, Romomania - это не какой-нибудь там "Your Sinclair". =) Минуло почти двадцать лет, и мы отнесёмся к этой припорошенной пылью легенде с большей долей ответственности.

Итак, краткий пересказ. Бла-бла-бла... Злой колдун, звали которого Дракс, похитил принцессу-амазонку. Да, она и сама, пусть и женщина, но воин, но также она и правительница своего народа. А Дракс обещал сотворить неописуемые беды её славному драгоценному городу, одному из богатейших городов Востока, если она не поддержит его на его тёмном и грязном пути.

И быть бы судьбе этой славной девушки крайне печальной, не узнай случайно варвар Севера, в одном из своих странствий, про эту вопиющую несправедливость. Парнишка наостро точит верный палаш, и идёт решать сей нелёгкий вопрос. Дракс, собственно, решил, что если вы побьёте его стражей - принцесса будет освобождена.

Ага, жди больше, валить будем и самого Дракса – закон жанра, злой колдун своим добром просто так не поделится.

So off you go, wielding your broadsword, fighting your way through several levels of demonic guardians before you finally come face to face with Drax himself. Mind you, before you get this far, you'll



have the opportunity to practise your combat skills if you load up side one of the tape. You have the option of one or two player mode, and you'll have a chance to get to grips with the extremely complicated moves you'll need to master if you're going to get anywhere. Side two contains the real thing - a fight all the way through to Drax. In two player mode there's a time limit of one minute to bash the living daylights out of each other, while in one player mode it's a fight to the death on every level. Once you've battled your way through to Drax, you wipe him out, the Princess is free, and, no doubt, falls gratefully into your big, butch arms...

Собственно, здесь говорится, что нам придётся резво юзать палаш, прокладывая путь по трупам стражей разного уровня, прежде чем мы сшибёмся с самим Драксом собственной персоной. Замечу, что стражи сражаются в той же манере, что и мы. Да и похожи на варвара, только с уродливыми, полузвериными головами (лангобарды отдыхают). Видимо это трупы былых врагов колдуна, или типа того. Итак, прежде чем мы отправимся тупить палаш о черепухи врага, цитата: "вы имеете возможность отточить свои боевые навыки, если загрузите первую сторону плёнки." Первую главу, тоесть. "У вас есть выбор режима на одного или двух игроков, и вы будете иметь возможность отработать особо "накрученные" удары, которые вам понадобится одолеть, если вы намерены пройти всю игру". Гон, основная тактика против подавляющего большинства стражей - постараться оттеснить их в угол, и запинать там ногами.

**Гэймплей.**

Начнём с описания некоторых технических особенностей игр того времени для этой платформы. Обратите внимание, что игра разбита на две части. Но это не две разновременных части игры (продолжение также существует), это две отдельные главы, на которые разбит этот файтинг. Просто в случае исполнения программы на магнитной ленте, информация должна быть целиком загружена в оперативную память, а при таком раскладе её может и не хватить. Это устранялось следующими способами: либо реализовывались дополнительные уровни, которые подгружались отдельно, по прохождении предыдущих, либо другой, более популярный вариант – игра разбивалась на две главы. Это были, по сути, две разных программы, но поставлялись вместе, как одна игра.







Так и здесь – первая глава – это сражение со слугами Дракса на открытой местности. И там есть существенный минус – после седьмого уровня игра "зациклена", следуя дурной моде восьмидесятых годов, что не редкость на восьмибитках, т.е. враги не заканчиваются, а игры существуют за тем, чтобы их проходить. Поэтому, уничтожив седьмого мерзавца, жмите "сброс" и загружайте следующую главу – barbarian: dungeon of Drax. Здесь предстоит одолеть ещё семерых мерзавцев и уничтожить самого Дракса. К достоинствам гэймплея следует отнести отменную физику: движения разнообразны и реалистичны (здесь нет движений, которых принципиально не может исполнить человеческое тело. Дело лишь в тренировке). Среди игр того времени я не видел физики, которая могла бы конкурировать с этой. Можно играть вдвоём (друг против друга).

**Недостатки**. Однообразные противники. Зацикленность первой главы игры.

**Удары**.

Вверх – прыжок.

Удар/Вверх – удар мечом сбоку в голову.

Вперёд/Вверх – блок.

Удар/Вперёд/Вверх – удар головой в лицо (при сближении).

Удар/Вперёд – удар мечом справа на уровне пояса.

Вперёд/Вниз – подкат вперёд.

Удар/Вперёд/Вниз – удар ногой в живот (при сближении).

Вниз – присесть.

Удар/Вниз – удар мечом из положения "присест".

Назад/Вниз – откат.

Удар/Назад/Вниз – прямой удар сверху.

Назад/Удар – если удар пройдёт успешно, голова противника красиво покатится по земле, сколько бы лайфбара у него не осталось. Проблема – удар отбивается элементарно.

Назад/Вверх – блок.

Удар/Назад/Вверх – удар с локтевым вращением клинка.

**Управление**. Переназначается.

**Графика**.

Хороша для своего года выпуска. Много фаз анимации бойцов. Словом, достоинством графики является плавная анимация.

**Музыка и звук.**

Игра написана для наиболее простой типовой машины, не оснащённой звуковым сопроцессором AY. Звук и музыка не вызывают раздражения – и то ладно.

**PS** На этой игре выросло не одно поколение игроков. Это был один из первых файтингов с реалистичной физикой. Не знаю, к чему я там вспомнил про Королёву и её крокодила? Ведь стиль игры - чистый драйв и хэви метал! Попсу – фф топку! =)

**PPS** Отечественная Спектрум-общественность не могла пройти мимо этой классики 1987-го года, не приложив свою творческую руку. Группировка Bitmunchers, если не ошибаюсь, из Тулы, выпустила свой ремикс этой замечательной игры, первой её главы. Игра была одискована, заменена часть графики, а именно арены (добавлено пять новых). Написана довольно сносная и зловещая AY музыка. Но это уже совсем другая история.



# Street Fighter Alpha: Warriors' Dreams

*Danejko (Александр Данейко)*

**Разработчик:** Capcom
**Жанр:** Fighting
**Платформа:** CPS-2 (Аркадный автомат)
**Год выхода:** 1995

В 1995 году вышла игра, ставшая предысторией Street Fighter 2 (далее SF 2) и продолже¬нием оригинального Street Fighter. Имя ей было Street Fighter Alpha: Warriors' Dreams (далее SFA). Игра вышла на аркадном автомате CPS-2, на котором выходили и предыдущие части Уличного Бойца, но графический движок был полностью изменён. К тому же полностью поменялся геймплей. Изменения коснулись и самих персонажей. Одним из главных нововведе¬ний, стало изменение внешнего облика бойцов. Все они были перерисованы в аниме стиле и выглядели намного моложе самих себя в SF 2. Но из второй части в SFA перекочевали только 4 персонажа: Кен, Рю, Чун-Ли и Сагат. Финальным боссом, как и в других частях игры, стал М. Байсон (в японской версии Вега), которым можно было играть как секретным персонажам, так же как Акумой и новым персонажем Дэном, который был переделан из Рю и Кена с уклоном в стиль персонажей из файтингов SNK. Аниме стиль персонажей (в противовес реалистичности ранних частей) был прямым следствием экспериментов Capcom с играми Vampire/Darkstalkers, которые были выпущены незадолго до появления SFA и пользовались большой популярно-стью. Некоторые новые бойцы (Гай и Содом) были взяты из старых игр Capcom, таких как Final Fight, некоторые (Бирди и Адон) были героями из оригинального Стрит Файтера. Другие, как Чарли и Роуз, были абсолютно новыми, хотя Чарли во всём походил на Гайла из SF 2, кроме имени. В процесс геймплея был внесён ряд существенных коррективов, наиболее значимым из которых стало добавление новых приёмов в технике боя, в частности, стали возможны блоки в прыжках, при условии, что во время полёта игрок не наносил ударов. Каждый боец также получил по несколько супер-комбо. Их сила зависела от полноты специальной шкалы. Она была разделена на три части и комбо третьего уровня наносила гораздо больше урона, чем комбо первого. Но и выжать комбо третьего уровня было гораздо сложнее, так как количество кнопок управления, задействованных в комбо, напрямую зависело от его уровня, т.е. для комбо 1-го уровня использовалась одна кнопка, для 2-го – две, а для 3-го – три.

Другим изменением, пришедшим из игр серии Vampire, стало появление цепных комбо, состоящих из простых атак и доступных для использования в любое время. Однако простота их выполнения лишила подобные комбо элемента стратегии. Серия мощных ударов могла обрушиться на голову соперника тогда, когда он этого не ждал и был расслаблен пустой шкалой супер-комбо.

Также была введена концепция альфа-ударов, благодаря которым игрок, используя супер-энергию, мог начать внезапную контратаку из блока или откатиться, когда повален на землю.

Хотя поклонники и были разочарованы слабым игровым балансом, игра пользовалась ог¬ромной популярностью благодаря новым визуальным эффектам и зрелищным геймплеем.

Популярность игровых автоматов пришлась на середину 90-х, в то время, когда домашние компьютеры и приставки, по техническим характеристикам, и рядом не валялись с огромными аркадными «ящиками». Лидирующее место в этой индустрии занимал Capcom, часто и не без оснований ругаемый журналистами за то, что руководствовался принципом количества, а не качества.

Пару тухлых яиц схлопотал и SFA, но это не помешало ему стать одним из самых попу¬лярных файтингов того времени.

Позже эта игра была портирована на Play-station и Sega Saturn. На этих консолях она также пользовалась популярностью, но из-за ущербности «железа», визуально игра была намного слабее своего аркадного оригинала. Интересный факт: версия для Saturn была признана наиболее близкой по качеству к оригиналу. В любом случае, с выходом Street Fighter Alpha был установлен новый эталон качества 2D-файтингов.









# Street Fighter Alpha: Warriors' Dreams 2

*Danejko (Александр Данейко)*




**Разработчик:** Capcom
**Жанр:** Fighting
**Платформа:** CPS-2 (Аркадный автомат)
**Год выхода:** 1996

Естественно, что всё игровое сообщество с нетерпением ждали от Capcom продолжения SFA. Однако релизу сиквела препятствовало множество факторов. Аркадный автомат CPS-2, на котором базировались последние игры, по техническим характеристикам, был всего лишь слегка улучшенным CPS-1 образца 1988 года. Capcom бросил все свои силы на разработку 3D-аркад и нового автомата CPS-3, который должен был выйти в следующем году. При таком по¬ложении вещей, нередко, команда, работающая над Street Fighter Alpha 2 (SFA 2), уменьшалась до одного человека. И всё же игра вышла в начале 1996 года, через 8 месяцев после дебюта SFA и сразу же заработалалюбовькритиковипростыхигроков.

Приняв во внимание все ошибки и недочёты SFA, разработчики второй Альфы выпустили гораздо более сбалансированную и «отполированную» игру.

В первую очередь была возвращена система воздействия персонажей друг с другом. Это не значит, что между сеансами мордобоя они могли попить друг с дружкой кофе =) Просто бо¬лее сильный и мощный, визуально, персонаж, получал меньше повреждений, а наносил больше. За это ему приходилось расплачиваться более низкой скоростью перемещения и тормознутыми ударами. Хотя, я думаю, все не раз убеждались, что даже самый медленный ува¬лень, в руках мастера, способен порхать по рингу как пёрышко =)

Геймплей в SFA 2 также подвергся небольшим изменениям. Разработчики, всё таки отка¬зались от цепных комбо, которые здорово попортили баланс в SFA. Вместо них появились, так называемые, составные комбо. Вся прелесть этих связок была в том, что опытный игрок мог создавать свои уникальные супер-комбо прямо во время боя! Также была пересмотрена концепция альфа-ударов, которые стали зависеть от ситуации в которой применялись. Напри¬мер удар рукой в режиме альфа-удара, автоматически срабатывал как контрудар против удара в прыжке, а удар ногой был защитой от нижних ударов. Но самым оригинальным был удар Роуз, который, по сути, перестал быть ударом. Он просто менял соперников местами. И зачастую это становилось критичным для игрока зажимавшего Роуз в тёмном уголке =)




Три скрытых персонажа из SFA были перенесены в SFA 2 и доступны для свободного вы¬бора. Так же были добавлены 5 новых бойцов, среди которых знакомые по SF 2 лица: Далсим, Зангиф и Сакура. Многочисленные игровые издания того времени, называли SFA 2 одной из лучших аркад¬ных игр того года. Даже фанаты файтингов от SNK оценили небольшие, но положительные из¬менения фундаментальных основ игры, в сочетании с доведёнными до зеркального блеска мелочами геймплея.

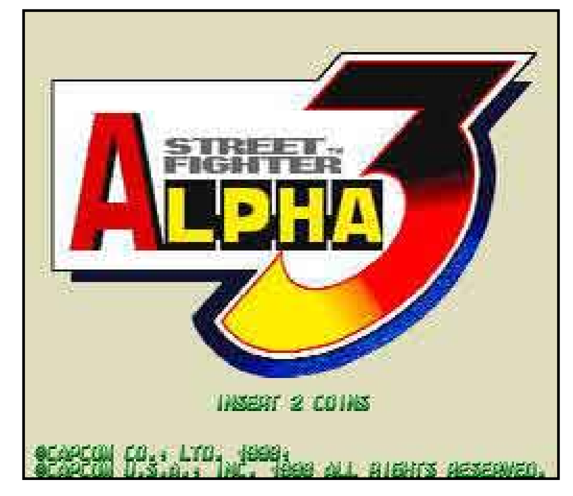



Игра, как и её предшественница, тоже была портирована на Sega Saturn и Playstation. И, так же как и в прошлом году, версия для Saturn была признана больше соответствующей оригиналу, чем версия для Playstation. Интересный факт: Street Fighter Alpha 2, благодаря новойсистемекомпрессииграфики,былпортирован и на Super Nintendo, но к сожалению, несмотря на все ухищрения, этот консольный шедевр своего времени, катастрофически проигрывал, своим более молодым и технически совершенным конкурентам. SNES'овская версия, к сожалению, не получила и сотой доли той популярности, которая обрушилась на аркадный SFA 2.



# Street Fighter Alpha 3

*Danejko (Александр Данейко)*




**Разработчик:** Capcom
**Жанр:** Fighting
**Платформа:** CPS-2 (Аркадный автомат)
**Год выхода:** 1998

Впечатлённый второй Альфой, народ требовал продолжения. И это был один из немногих случаев, когда Capcom не пошёл на поводу у потребителя. Третья часть игры вышла только через 2 года после ошеломительного успеха Street Fighter Alpha 2. По началу казалось, что такая задержка неоправданна, но при ближайшем рассмотрении игры эти мысли покинули головы даже самых нетерпеливых фанатов серии.

В результате двух лет напряжённой работы, из недр Capcom'а вышла игра, по праву считающейся одной из (если не самой =) лучшей в жанре файтинга. Вновь изданная на CPS-2, игра была портирована на все популярные консоли, имевшие место быть в то время. И Street Fighter Alpha 3 (SFA 3) жив до сих пор в многочисленных реинкарнациях как на портативных так и на домашних консолях нового поколения.

Street Fighter Alpha 3 содержал множество новых идей, которые позже были использованы, практически в каждом, появляющемся на рынке, файтинге. Наиболее важным нововведением стало появление «Измов», режимов игры для каждого персонажа, изменяющие в корне сам геймплей. Что-то похожее было в играх серии King of Fighters от SNK вышедших раньше SFA 3, но Capcom довела эту идею до ума. Вся «фишка» заключалась в управлении персонажем. В режиме А-изма (Зет-изма в японской и азиатской версиях игры) управление было такое же как и в предыдущих Альфах; управление в режиме Икс-изма было аналогичным управлению в Super Street Fighter 2 Turbo, с одним супер-комбо и одной шкалой супер-энергии; В-изм был переделанной системой составных комбо.

Появилась возможность продолжать комбо после того, как соперник был подброшен в воздух. В результате стало возможным, например Кену, проводить два Драгон Панча вместо одного, пока соперник падает на бренную землю. Кроме того все бойцы получили возможность проводить захват с дальнейшим




броском противника на землю в воздухе. Многих персонажей вернули в игру, некоторых, спустя некоторое время, разблокировали на аркадных автоматах (Джули, Джуни и Балрог).

Street Fighter Alpha 3 так же был примечателен тем, что наибольшее внимание со стороны соответствующей прессы и игроков, в отличии от всех предыдущих частей, получили консольные версии игры. Для Sega Saturn это вообще была одна из последних вышедших на неё игр. В конце 1999 начале 2000 годов был сделан порт на печально известную консоль Sega Dreamcast.

Интересно то, что на Dreamcast вышла самая лучшая, по мнению многих версия




SFA 3. В ней было больше чем на Playstation, Saturn и даже аркадном автомате бойцов и арен. Графически она тоже выглядела намного привлекательней PS версии игры, но целиком соответствовала аркадному родителю.

Серия Street Fighter Alpha живёт, цветёт и пахнет даже в нашу эру навороченных 3D-технологий. В инете регулярно проводятся онлайновые чемпионаты по игре.

SFA 3 портировала на GameBoy Advance, сравнительно недавно, вышла версия и для Playstation Portable. Повсюду SFA series встречают с распростёртыми объятиями, ведь это именно та игра, которая способна затянуть всерьёз и надолго, та игра, в которой можно оттачивать своё мастерство бесконечно.



# Tecmo World Wrestling (Gekitou Pro Wrestling!! - Toukon Densetsu)

*Warlord*




**Разработчик:** Tecmo
**Жанр:** Fighting
**Платформа:** NES
**Год выхода:** 1989

Почему я играю в старенькие приставочные игры? Вот именно я, не все эму-сообщество в целом, а всего лишь один его представитель. Почему нередко радуюсь старенькому картриджу, работающему на честном слове китайских пиратов, больше, чем свежей DVD болванке с очередным техногенным хитом? Ну, с RPG-хами все понятно - нет на PC аналогов. Не найти другой «Сияющей силы», нету того, что могло бы заменить SNES-овские Финалки. Это классика, её надо чтить, уважать, ну и, естественно, играть... хотя бы ради сюжета. А как быть с остальными играм? В них то я играю, хотя там и с сюжетом дела похуже, а графика, приползшая из другого века, глаз не очень то радует. Что касается геймплея – игроделы совершенствуют свои навыки, и логично предположить, что более новые игры должны быть интереснее. Причин нет? Не знаю... Только мне нравится играть в эти игры, не могу найти логического объяснения, но... нравится. Видимо есть в них что-то, что я пока не могу осознать. Так и с этой игрой... Попала она ко мне уже в тот период, когда на просторах нашей родины господствовала первая версия плейстейшена, и, потому, игра обладала всеми шансами пройти незамеченной. Так ведь нет, осталась в памяти. И ведь прошел... Прошел, несмотря на то, что пароли невозможно было воспроизвести (японская версия попалась) и приходилось каждый раз начинать с начала. Что может предложить виртуальное воплощение реслинга пятнадцатилетней давности? Давайте разбираться.

Как уже было отмечено выше, мы имеем дело с симулятором реслинга, выпущенным Tecmo в 1989-ом году на русско-народной «денди». Десять борцов со всего мира (СССР тоже не забыт) участвуют в турнире за звание лучшего. Сюжета в игре не предусмотрено, но ему там и взяться то неоткуда. Все персонажи вымышленные, ни один из них не существовал в реальной жизни. Так как реслинг – в первую очередь, шоу, то личности борцов здесь играют не последнюю роль, поэтому отсутствие реальных звезд, не задумываясь, относим к минусам. Каждый реслер владеет немалым арсеналом всевозможных бросков и захватов. Большинство приемов одинаковы для всех персонажей, посему уникальных умений «на душу населения» не больше, чем в других nes'овских играх. Но приятно осознавать, что, практически, под любую комбинацию кнопок джойстика «загнан» особый бросок. Также, ближе к исходу поединка, у борцов, как и положено в реслинге, открывается «второе дыхание», и они с криками «а тут я, как бы, из последних сил» проводят на оппоненте более сложные и эффектные приемы. Иначе говоря, когда шкала жизни персонажа опустошается более чем наполовину, часть бросков заменяется похожими, но усложненными и усиленными. Так, обычный Backdrop (бросок через себя... не знаю, как он должен называться по-русски, поэтому записываю английское название со слов местного комментатора) может видоизмениться в German Suplex, похожий по технике выполнения, но заканчивающийся впечатыванием противника в ринг, с последующим удержанием. Бой за пределами ринга разрешается, но лишь в течение двадцати секунд, дальше – дисквалификация. Использовать всевозможные стулья, биты и прочее вооружение запрещено. Но, в общем, и того, что есть - боле, чем достаточно. Перед первым боем вам предложат зайти в тренажерку, подкачаться перед серьезной схваткой. Тренировки, как и положено, увеличивают силу бросков

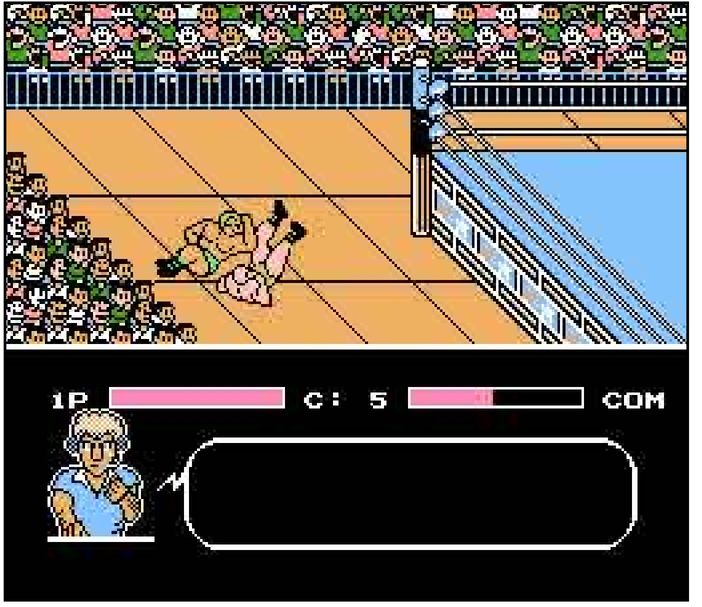


и ударов. Посетить её снова вы сможете только после проигрыша. Сами поражения также влияют на силу спортсмена – будучи битым на ринге, он становится слабее.

Графически игра смотрится неплохо, слабое, по сегодняшним меркам, железо приставки не помешало разработчикам выдать достаточно реалистичную картинку. Жанр и возможности консоли ставили перед художниками из Tecmo сложную задачу – действо, происходящие на экранах игроков должно быть узнаваемо, а значит, никаких мультяшно-деформированных персонажей. Это притом, что сами спрайты должны быть не крупными, так как ринг (ну, или хотя бы большая его часть), вместе со всеми действующими лицами, должен влезть в пределы экрана. И мне кажется, им удалось воплотить задуманное. Борцы, «рост» которых не превышает пятидесяти пикселей, выглядят превосходно, каждый пиксель находится именно там, где он должен быть. Также, персонажи не плохо анимированы. Правда, отличаются спортсмены друг от друга лишь цветом кожи, да головами. Практически братья. Выросшие в разных странах... Не хватает только классического индийского хэппи энда, с танцами и музыкой. С прорисовкой зрителей особо мудрить не стали – кружочки с глазами, не более (снова братья, только семья другая). Зато, их обучили кричать, махать руками и всеми силами выражать поддержку реслерам. Ну а так как внимание игрока занято, в первую очередь, происходящим на ринге, на прорисовку зала особенного внимания не обращаешь, а вот «шевеление» на трибунах приносит только положительнее эмоции. Также, разработчики добавили в игру комментатора, которого можно увидеть внизу экрана. Он, как и положено, живо реагирует на все, что происходит на ринге. Правда, читать его реплики некогда, но какой же реслинг без комментатора. Данный дядька очень эмоционален, художники не жалели кадров анимации, чтобы передать его быстро меняющееся настроение. Еще одна особенность - когда бой подходит к своему логическому завершению, а страсти накаляются до предела, все «уникальные» броски показывают крупным планом. Действо прерывается и нам демонстрируют хорошо прорисованный ролик. Интересный ход (а главное, уместный) и еще один плюс к оценке графического оформления игры. Что касается оформления звукового - оно восторгов не вызывает, но и недоработок тут нет. Собственно, этого самого оформления немного: одна мелодия для главного меню, одна (всего одна!) для ринга, еще пара композиций для всего остального, пара звуков для ударов, да шум для трибун. Единственное, что запоминается – звук, когда судья отсчитывает удержание. Тональностью, или еще чем, но писк судьи отчетливо напоминает счет – хорошо слышны «one», «two», «three». На денди не слишком много игр, в которых присутствует голосовая озвучка – черепашки ниндзя, да «Top Gun»... сказываются ограничения консоли. То, что сделала Tecmo – тоже выход. Мелодия для поединка немного монотонна, но и бои такие же (на них отводятся целых семь минут, на деле же нужно чуть меньше – 3-4 оборота секундной стрелки). Не знаю почему, но эта мелодия напоминает мне что-то «наше», я бы даже сказал – деревенское, хотя знакомых мотивов я в ней не услышал. Композиция из меню, в свою очередь, напоминает о советской пропаганде спорта (ну, о пользе зарядки, или сюжеты о том, как художественная гимнастика помогает дояркам доить на благо родины, о всяких эстафетах там...). Вот эту точно где-то слышал, ну или что-то очень похожее, вот только вспомнить не могу. В американском релизе от 1990-го года данная композиция заменена на более динамичную и менее советскую (а вот музыка для ринга осталась без изменений).



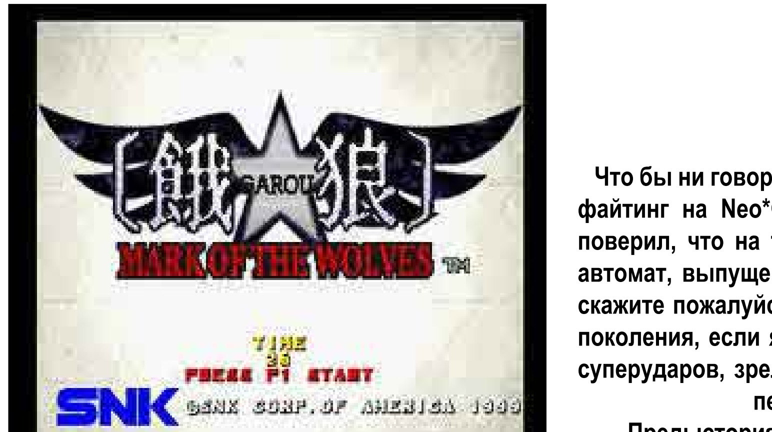

Перечитав все вышенаписанное, выношу свой вердикт – игру Tecmo World Wrestling можно назвать одним из лучших реслингов для Nes. Даже может конкурировать с некоторыми реслингами для Сеги. Отсутствие известных борцов немного портит впечатление, зато все остальное на высоте. Любителям реслинга – играть в обязательном порядке. Вперед – чемпионский пояс ждет вас.






# Garou: Mark of the Wolves

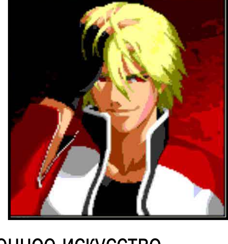
*Tarantul*




**Разработчик:** SNK
**Жанр:** Fighting
**Платформа:** Neo*Geo
**Год выхода:** 1999

**Что бы ни говорили мои коллеги по Ромомании, но Garou: MotW - самый красивый файтинг на Neo*Geo! Когда я первый раз запустил эту игру, сначала даже не поверил, что на такую изумительную анимацию персонажей способен аркадный автомат, выпущенный еще в начале девяностых годов прошлого века. Ну зачем, скажите пожалуйста, мне нужны эти полигональные трёхмерные файтинги нового поколения, если я могу играть в это чудо!!! Плавность движений бойцов, красота суперударов, зрелищность арен, да и музыка, в конце концов, ставит эту игру на первое место в моей коллекции плоских файтингов.**

**Предыстория G:MotW имеет непосредственное отношение к знаменитому сериалу Fatal Fury, но в то же время, сама игра явно выбивается из линейки FF. За исключением постаревшего и выбросившего свою фирменную кепочку Терри Богарда, здесь представлены абсолютно новые бойцы (хотя некоторые из них были замечены в другом не менее знаменитом сериале King of Fighters). Не буду вникать в подробности их взаимоотношений, но все персонажи весьма и весьма колоритны и уникальны. Итак, на этот раз помахать кулаками решили ребята (и девчата), досье на которых представлено ниже (вся информация о бойцах – эксклюзивный перевод Тарантула специально для Ромомании):**



Имя: **Рок Ховард**
Возраст: 17 лет
Рост: 178 см
Вес: 70 кг
День Рождения: 24 июня
Группа крови: B
Страна: США
Боевой стиль: Кобу-дзюцу (Кобу) + Военное искусство
Хобби: Путешествия, пение (обладает хорошей памятью на мелодии)
Специализация: Кулинария
Важная вещь: Кепка Терри, мотоцикл Хонда
Неприятны: Женщины (жизнь среди мужиков сделала его недоверчивым)
Любит: Гоночные перчатки
Не любит: Хвастунов
Любимое блюдо: Джамбалая (но не любит колбасу)
Любимый музыкальный стиль: Хард Рок
Любимый вид спорта: Стрит-Баскет (3 на 3)




Имя: **Терри Богард**
Возраст: 35 лет
Рост: 182 см
Вес: 81 кг
День Рождения: 15 марта
Группа крови: O
Страна: США
Боевой стиль: Военное искусство
Хобби: Раскрашивание стен
Специализация: Забивание 50 трёхочковых бросков подряд
Важны: Уккее, любимая обезьяна
Неприятны: Сигары и сигареты
Любит: Классические джинсы
Не любит: Лентяев
Любимое блюдо: Сэндвичи, приготовленные Роком

Любимый музыкальный стиль: Кантри
Любимый вид спорта: Баскетбол



Имя: **Ким Донг Хван**
Возраст: 20 лет
Рост: 181 см
Вес: 78 кг
День Рождения: 13 июня
Группа крови: O
Страна: Южная Корея
Боевой стиль: Таэквондо
Хобби: Девчёнки
Специализация: Обжорство (его рекорд - 60 тарелок моллюска)
Важно: Его подружка
Неприятны: Его отец
Любит: ?
Не любит: Крыс
Любимое блюдо: Барбекю по-корейски
Любимый музыкальный стиль: J-Поп
Любимый вид спорта: Зимние виды спорта (особенно Сноубординг)



Имя: **Ким Джае Хун**
Возраст: 19 лет
Рост: 177 см
Вес: 72 кг
День Рождения: 29 декабря
Группа крови: A
Страна: Южная Корея
Боевой стиль: Таэквондо
Хобби: Изучение истории таэквондо
Специализация: Декламация значения числа Пи до 27-го десятичного разряда
Важно: Семья
Неприятны: Очень сладкие конфеты
Любит: Маленьких животных (кроликов, хомячков и прочих пушистиков)
Не любит: Злых людей
Любимое блюдо: Очень горячий Чи ге
Любимый музыкальный стиль: Техно
Любимый вид спорта: Упражнения на мате




Имя: **Хотару Футаба**
Возраст: 16 лет
Рост: 156 см
Вес: 42 кг
Размеры: 78/54/80
День Рождения: 11 мая
Группа крови: A
Страна: Япония
Боевой стиль: Китайский Кенпо “Дзуу-кеи” (благородное происхождение)
(как, например, Таи Киоку Кен, Хаккаке Соу)
Хобби: Коллекционирование изящных ленточек
Специализация: Она может вылепить любое животное из снега
Важно: Итокацу, её хорёк
Неприятны: Сильноалкогольные напитки
Любит: Одежду, украшенную лентами
Не любит: Землетрясения
Любимое блюдо: Шоколадное мороженое с банановым вкусом
Любимый музыкальный стиль: Попса
Любимый вид спорта: Прыжки в высоту

Имя: **Гато**
Возраст: 26 лет
Рост: 180 см
Вес: 82 кг
День Рождения: 27 мая
Группа крови: A
Страна: Неизвестно
Боевой стиль: Китайский Кенпо "Гоу-кеи" (фирменный стиль клана)
(как, например, Хаккиоку Кен, Син-и Рокуаи Кен)
Хобби: Каллиграфия
Специализация: Может находиться под водой, не дыша, 10 минут
Важно: Дорогое сердцу ожерелье матери
Неприятны: Невнимательность
Любит: Всё грандиозное, взрывное, красивое
Не любит: Любого, кто унизит его
Любимое блюдо: Томянкун
Любимый музыкальный стиль: Домашний
Любимый вид спорта: Плавание

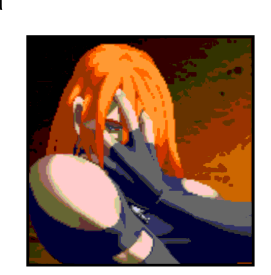



Имя: **Бонне Дженет**

Возраст: 19 лет
Рост: 167 см
Вес: 49 кг
Размеры: 86/57/89
День Рождения: 23 января
Группа крови: AB
Страна: Англия
Боевой стиль: LK Arts
Хобби: Вторжение в территориальные воды какой-нибудь страны
Специализация: Её "биологические часы" никогда не отстают более чем на одну минуту
Важно: Её компаньоны по "Lilien Knights", и новейшее оружие "Lilien Knights".
Неприятны: «По утрам» (имеется в виду утро после бурной попойки)
Любит: Тишину и безмолвие на глубине 1000 метров под водой.
Не любит: Дизельные суда (потому что они воняют)
Любимое блюдо: Сирлион стейк
Любимый музыкальный стиль: Евро-бит
Любимый вид спорта: Теннис, Конные виды спорта

Имя: **Марко Родригез**
Возраст: 40 лет
Рост: 183 см
Вес: 91 кг
День Рождения: 4 сентября
Группа крови: A
Страна: Бразилия
Боевой стиль: Киокуген-рюу Карате (стиль Киокуген Karate)
Хобби: Чтение книжек с картинками (он всегда плачет, читая Диснеевские истории)
Специализация: Шитьё одежды
Важно: Его чёрный пояс по карате
Неприятны: Сакэ
Любит: Свой домик для тренировок
Не любит: Тараканов
Любимое блюдо: Цыпленка, приправленного карри, раккёу, цыпленка-гриль
Любимый музыкальный стиль: Самба (от неё закипает кровь)
Любимый вид спорта: Толкание ядра
Имя: Хокутомару
Возраст: 14 лет
Рост: 154 см
Вес: 40 кг
День Рождения: 7 октября

Имя: **Хокутомару**
Возраст: 14 лет
Рост: 154 см
Вес: 40 кг
День Рождения: 7 октября
Группа крови: O
Страна: Япония
Боевой стиль: Коппоу и Сирануи-рюу Ниндзюцу
Хобби: Ходить жаркой весной в горы с обезьянами
Специализация: Он может залезть на самое высокое дерево в горах за 16.3 секунды (сейчас пытается улучшить рекорд)
Важны: Его учитель и все люди, владеющие Сирануи-рюу
Неприятны: Сирануи "Онеетян" (старшая сестра)
Любит: Жаркую весну
Не любит: Волосатых гусениц
Любимое блюдо: Шабон Набе
Любимый музыкальный стиль: Японский Котонэ (старшая сестра играет эту музыку для него)
Любимый вид спорта: Атлетика

Имя: **Фримэн**

Возраст: 24 лет
Рост: 185 см
Вес: 80 кг
День Рождения: 21 ноября
Группа крови: Неизвестна
Страна: Англия
Боевой стиль: Га-рюу Какутоудзюцу (лже-стиль) "Занки"
Хобби: Надавливать и прокалывать воздушные пузырьки на полиэтиленовой обёртке с вакуумными пузырьками.
Специализация: Может совершать скользящие движения так долго, насколько выдержит его голова
Важно: Его ожерелье из свёрел (он любит его)
Неприятны: Цветы с большим количеством пыльцы
Любит: Острия иголок и бритвы
Не любит: Находиться в середине большой толпы
Любимое блюдо: Рыба и чипсы
Любимый музыкальный стиль: Хэви-метал
Любимый вид спорта: нет

Имя: **Тизок**
Возраст: 27 лет
Рост: 215 см
Вес: 118 кг
День Рождения: 25 апреля
Группа крови: O
Страна: Мексика
Боевой стиль: Профессиональный реслинг
Хобби: нет
Специализация: Может сдерживать атаки пяти среднестатистических мужчин одновременно
Важно: Его маска Грифона
Неприятны: интервью журналам
Любит: Улыбки детей
Не любит: Запрещенные приемы и реслеров, которые ими пользуются
Любимое блюдо: "Я ем всё и помногу!" (цитата)
Любимый музыкальный стиль: "Тема Грифона" (Его вступительная песня перед началом боя)
Любимый вид спорта: Триатлон

Имя: **Кевин Райн**

Возраст: 37 лет
Рост: 187 см
Вес: 89 кг
День Рождения: 17 декабря
Группа крови: B

Страна: США
Боевой стиль: Техники наёмников SWAT
Хобби: Коллекционирование лучших научно-фантастических фильмов (он утверждает, что посмотрел в день премьеры все 6 фильмов)
Специализация: Пэйнтбол
Важно: Его лучший друг
Неприятны: Медицина (никогда не прибегает к её услугам, даже если болен)
Любит: Свободную одежду
Не любит: Тесную униформу
Любимое блюдо: Рёбрышки
Любимый музыкальный стиль: Джаз
Любимый вид спорта: Дартс




Имя: **Грант (Босс)**
Возраст: Неизвестен
Рост: 201 см
Вес: 105 кг
День Рождения: 8 января
Группа крови: А
Страна: США
Боевой стиль: Анкоку Карате
Хобби: Работа с фарфором
Специализация: Может держать любые эмоции в себе
Важно: Картина с изображением его, Каина и Мэрри много лет назад
Неприятны: Жаркие места
Любит: Национальные маски
Не любит: Попрошайничество
Любимое блюдо: Тушеную говядину
Любимый музыкальный стиль: Не слушает музыку
Любимый вид спорта: Поднятие штанги




Имя: **Каин Р. Хэйнлэйн (Босс)**
Возраст: 26 лет
Рост: 183 см
Вес: 76 кг
День рождения: 16 февраля
Группа крови: В
Страна: США
Боевой стиль: Анкоку Синкуу-Кен
Хобби: Чтение книг
Специализация: Смотря в глаза, может высказывать другие эмоции
Важно: Все люди из его окружения (его люди)
Неприятны: Эмоции
Любит: Ночное звёздное небо
Не любит: Эмоции
Любимое блюдо: Яблочный пирог
Любимый музыкальный стиль: Классика
Любимый вид спорта: Нет (однако, он может делать всё)

Даже бросив беглый взгляд на приведённые выше досье на бойцов, понимаешь, что разработчики не зря ели свой хлеб с густым слоем икры (подозреваю, что чёрной). Характер и стиль ведения боя каждого персонажа детально продуманы и отлично реализованы в плане анимации. Агрессивные стили ведения боя против оборонительных, тучи ударов против одной выверенной мощнейшей атаки, контактный бой против дистанционного – любой из этих путей может привести к победе. Надо сказать, игра очень уважительно относится к своему игроку. Практически сразу можно насладится красивым, а главное, равным боем против компьютера. И для этого совершенно не нужно штудировать многостраничные талмуды спецударов и комбо, так как всё можно постичь в процессе игры. Очень радует наличие в игре ярких вспышек и пиротехнических актов, связанных с применением той или иной атаки. Порой как зачарованный смотришь, как Хотару исполняет очередной «танец» или как Хокутомару принимается за исполнение очередной техники ниндзя. Очень интересно наблюдать за тем, что творится за пределами арены: автомобильная пробка из арены Хокутомару и пристань из арены Дженет, на мой взгляд, самые смешные планы в игре. А уж несущийся на всех парах поезд из арены Терри Богарда вообще придаёт бою небывалую динамичность.

Звук и музыка в G:MotW также не подкачали. Озвучены персонажи на «отлично», как всегда выкрикивают что-то на японском до, во время и после боя. Звуки ударов воспроизведены очень достоверно: никогда не спутаешь режущие удары Фримена с энергетическими выстрелами Хотару или с «велосипедом» Гато. Музыкальное оформление арен оказалось очень соответствующим характеру боя с хозяином какой-либо из арен. А главное, эту музыку мы уже имели удовольствие слышать в средствах массовой информации (ну скажите, кто не слышал композицию из арены Рока?), поэтому эта музыка очень легко въедается в память. Хотя до оригинальности мелодий Samurai Shodown её расти и расти. Но, тем не менее, оценить саундтрек и озвучку персонажей меньше, чем на десятку у меня рука не повернулась.

***Я не любитель выставлять оценки на максимум, но это именно тот случай, когда я пошёл против своих правил, ибо игра заслуживает. Я очень рекомендую эту игру всем, кто хотя бы чуть-чуть увлекается данным жанром. Эта игра – повод попробовать консоль Neo*Geo даже тем, кто не признаёт ничего, кроме NES и Сеги. После этой игры другие файтинги просто померкнут.***

# M.U.G.E.N. Fighter 2005

*Jo Riverman*




**Разработчик движка:** Elecbyte
**Разработчик проекта:** да черт его знает, я по-тайски вообще не петрю
**Жанр:** Megafighting
**Платформа:** PC
**Год выхода:** 2005

Жадность разработчиков игр, воистину, не имеет границ. Эти жиреющие на добытых кровью и потом геймерских денежках буржуа, бочками хлещущие хеннеси и закусывающие его устрицами, прекрасно знают, как выбить из нас еще малек капусты. Например, выпустить популярный файтинг, а затем продать его бедным глупым игрокам двадцать раз подряд, пристроив в название какую-нибудь буковку или циферку. Ну и добавив туда персонажа, которого маркетинговый отдел запретил разработчикам включать в первую версию игры, чтобы потом не париться, придумывая новых. Еще немного бабла можно срубить, если скрестить два файтинга в одном. Например, сделать какой-нибудь Capcom VS SNK. Затраты минимальные, а баксы можно грести лопатой. Дальше в ход идут уж совсем похабные способы вроде выпуска золотых, платиновых и чугунных коллекционных переизданий (последнее, где, наконец, можно отмудохать президента Capcom Хироши Тобисава за бесконечные продажи одной и той же игры, разошлась ограниченным тиражом среди самих сотрудников Capcom). На этом способы производства денег из воздуха кончают даже у акул бизнеса.

Но, как известно, голь на выдумки хитра. И в недрах дружественного нам Таиланда зрела новая революция. Имя ей – M.U.G.E.N. Fighter 2005. "К чему нам двадцать персонажей в одном файтинге?!" – кричали мирные жители Таиланда. Мы хотим не меньше сотни! К чему нам вообще покупать десяток рисованных файтингов?! Мы хотим все в одном! Нам до одного места, что половина наших любимых персов жила на автоматах, а другая на приставках! И уж тем более до одного места то, что на PC ни одна из этих игр не выходила! МЫ ХОТИМ!!! Не, ну а чего вы ожидали от людей, которые до 17 века писали сукотайской письменностью? Если вы думаете, что это шутка, то вам сюда - http://thailand.worlds.ru/language/index.html.

Глядя на творящиеся на улицах безобразия, правительство Таиланда начало потихоньку паковать чемоданы и брюлики, опасаясь, что взволнованные граждане могут навещать им люлей. Вертолеты уже готовы были к эвакуации, но тут взгляд одного из Больших Пацанов пал на своего сынишку, мирно изводящего на экране ноутбука какого-то невзрачного уродца. Вот папа, сказал сын, гордо протягивая ноутбук, смотри, сам перса склепал. Как оказалось, на ноутбуке сынишки прописался проект M.U.G.E.N. от малоизвестной американской шарашки Elecbyte. В глазах папы зажегся огонек понимания, и у правительства появилась надежда, что драпать, может быть, уже не придется.

Что представлял собой M.U.G.E.N. на заре своего существования? Своего рода конструктор "сделай сам" для файтинга. При наличии некоторого воображения и умело приделанных к нужному месту рук, из него можно было самостоятельно соорудить вполне приличную игру. Надо было всего лишь нарисовать по сотне фаз движений на каждого персонажа, лайтинги, арены, прикрутить звуки, музыку и немножко ИИ... Короче, энтузиазма у широких масс населения это не вызвало. Все побаловались единственным в библиотеке персов Karate Man, и пошли спускать бабло на очередной капкомовский клон. Хит сезона – теперь в нем есть Джилл Валентайн из Resident Evil. Крута-а-а-а...

Годы шли, фанаты M.U.G.E.N. матерели и набирались сил на полях с бататом. И, по заказу правительства Таиланда, готовили революцию. В 2005 году на беззащитные умы возмущенных народных масс обрушилось ужасное оружие массового поражения фанатов рисованных файтингов - M.U.G.E.N. Fighter 2005. Обратите внимание на скриншот.

Теперь протрите свои глаза и убедитесь, что вы не спите. Да, вы вчера не переели пейотлей, перед вами таблица персонажей M.U.G.E.N. Fighter 2005. Причем не вся – каждый вертикальный столбец уходит вверх еще на пару персонажей. Просто они все на экран не влезли.

Для тех, кто считает, что его сложно удивить, привожу список файтингов, герои которых встречаются в дружеской потасовке на аренах M.U.G.E.N. Fighter 2005:

Final Fight;
Street Fighter;
Justice Gakuen;






Street Fighter Zero;
Vampire Savior;
Samurai Shodown;
Fatal Fury;
Last Blade;
Kings Of Fighting;
Art Of Fighting.

Ну что, есть те, кому медицинская помощь не требуется? Тогда прибавьте ко всему этому грамотно спиз… срисованные из оригинальных игр арены, угарный музон и абсолютно все режимы игры, которые только человечество придумала за время существования файтингов. Ну вот, теперь можно звонить и в скорую. А пока прослушайте лекцию о персах, прикрученных к M.U.G.E.N. Имя им, как вы успели заметить – легион. Отдельно не могу отметить жутковатых, но симпатичных девушек-вампиров из крайне раритетного файтинга Vampire Savior. Манера драться у них – весьма оригинальная. Конечно, не обошлось без глубокоуважаемого сенсея Karate Man из самого первого M.U.G.E.N. Жуткий зверюга, скажу я вам, рвет самых опытных бойцов как Тузик грелку. А уж о Bad Karate Man и вовсе к ночи лучше не упоминать… Все остальные переехали с полным багажом ударов и комб из своих оригинальных игр. Подозреваю, что толщине справочника по комбам M.U.G.E.N. может жестоко позавидовать даже “Война и мир” Льва Николаевича “Наше все” Толстого. Такая сборная солянка могла бы привести к возникновению одного печального обстоятельства – дисбалансу, если бы таиландские партизаны-программисты не приложили все усилия, чтобы уравнять бойцов в правах. Постарались они хорошо - угадать победителя в схватке между очаровательной Kula из Vampire Savior и Ryu Sakazaki довольно сложно. Особенно при мастерском владении джойстиком обоими игроками.

Чтобы понять, как теперь во все это играется, послушаем Васю, среднестатистического игрока в M.U.G.E.N. Fighter 2005:

Ну. короче, вышли мы на арену. И я его тут же БАХ! А он меня ХРЯСЬ!!! Ну а я его УХ!!! И БУМ!!! А он ка-ак БЭМС!!! И ШАРАХ!!! Ну а я того БАМ!!! Он, конечно, БАБАХ!!! И мы вместе ХЛОБЫСЬ…

Дальше Вася и его друг вспомнили про комбы, поэтому в таком приличном журнале, как “Ромомания”, приводить Васины выражения мы не будем. Думаю, и так все понятно.

В общем-то, если бы не один малоприятный факт, M.U.G.E.N. Fighter 2005 являлся бы отличным подарком всем фанатам рисованных файтингов в целом, и читателям “Ромомании” в частности. Трудолюбивые таиландцы партизаны проделали титаническую работу, терпеливо выкраивая из оригинальных игр фреймы с движениями персов, и вставляя их в боевую систему M.U.G.E.N. Затем проработали какой-никакой баланс, приправили все это музоном и относительно современными лайтингами, и выложили на прилавок, откуда, полагаю, весь тираж смели в течении получаса. Но вот он – тот самый малоприятный факт – все эти прилавки оказались расположены в славном городе Бангкоке. Насколько мне известно, до родины слонов это удивительное блюдо восточной игровой кухни так и не доехало, и посему вряд ли даже самый пытливый читатель журнала сможет испытать радость заполучения свои трясущиеся лапки пятисотмегового счастья M.U.G.E.N. Fighter 2005. Если, конечно, у вас, как у меня, нет знакомых, которые относительно постоянно ездят в солнечный Таиланд.

P.S. Оценки M.U.G.E.N. Fighter 2005 я не стал выставлять принципиально. Все-таки это не то чтобы самостоятельная игра, а скорее уж своеобразный фанфик от мира файтингов.

P.P.S. Специально для тех, кто расстроился при прочтении вышеприведенного текста. Компания Elecbyte, увы, некоторое время назад двинула коней. Но дело ее живет и процветает. M.U.G.E.N. Fighter 2005 является всего-навсего частным случаем, когда работа фанатов была доведена до состояния относительно законченного проекта, и выброшена на не вполне легальный рынок с целью срубить чуть-чуть тайских батов. В сети же существует масса фанатских сайтов, постоянно работающих над улучшением движка M.U.G.E.N. и подключением новых персонажей. Достать сам движок особых сложностей тоже не составляет. В результате несложных операций и имплантации в тело движка готовых файлов с персонажами (коих, повторюсь, в сети тысячи), любой из вас может получить файтинг своей мечты, стравив на одной арене персов из MK и Ranma. Дерзайте.




***А вот вам и адреса некоторых популярных в среде мугеноманов мест:***
***http://www.streetmugen.com***
***http://www.mugenation.com***
***http://www.mugenguild.com***

# Метроид – история эволюции

**_Danejko (Александр Данейко)_**

1986 год. Тот самый год, когда мир впервые увидел Metroid. Именно тогда, в том далёком 86-ом, игроки познакомились с Самус Аран. Правда, почти до самого конца игры, никто и понятия не имел, что это девушка. Этакий небольшой сюрприз от Nintendo. Игра вышла на консоли NES, и сразу же полюбилась геймерам.

Да какое там полюбилась! Она стала настоящим хитом и собрала многотысячные армии фанатов по обе стороны океана. Сюжет игры вращался вокруг загадочных существ, обладающих колоссальной силой – метроидов. И как водится, этой силой захотели воспользоваться главные плохиши в галактике – Космические пираты. Именно эти планы и приходится разрушать Самус под чутким руководством игрока. Всё действие игры происходит в планете Зебес. Да-да, именно в планете, так как база пиратов, находилась глубоко в недрах Зебеса, представляющих собой огромную систему лабиринтов. Стоит добавить, что сама Самус была воспитана на этой планете приёмными родителями – существами, чьё сходство с людьми заканчивалось наличием двух ног и рук. Называли они себя Чозо и больше всего походили на прямоходящих птиц, с уровнем технологического развития намного превосходящим человеческий. Ведь именно они сделали для Самус Аран её знаменитый костюм, не имеющий аналогов в галактике. Подробнее о детстве Самус можно узнать из одноимённой манги, а мы же вернёмся, к событиям, имевшим место быть в игре. Как и во всех последующих частях, в оригинальном Метроиде, для того, чтобы добраться до главного босса, необходимо было ликвидировать его приспешников. Обычно это были Крэйд и Ридли. Первый представлял собой нечто пузатое, плюющееся огнём и исторгающим «рельсы» из живота, второй же, более сильный соперник, похожий на скелет птеродактиля, также пускал огонь из пасти, но мог и больно приложить хвостом. Как правило, после победы над ними, открывался проход, ведущий на локацию, где и находится главный босс. В первом Метроиде, в его роли выступила Mother Brain (Мозгомать =). После, довольно таки тяжёлого боя, накушавшись ракет, она погибла. На этом торжественном моменте первая часть игры заканчивалась, и нам показывали окно статистики. И именно из-за этого окошка многие проходили игру ещё и ещё раз или продолжали играть, и после прохождения. Ведь в нём показывалось, за какое количество времени пройдена игра и процент найденных в ней предметов. А так как тяга к собирательству всего, что плохо лежит, у homo sapiens развита просто отлично, то благодаря именно этому счётчику, в играх серии Метроид потрясающая реиграбельность. Спустя пять лет после выхода оригинального Метроида, в 1991 году, Nintendo выпустила вторую часть приключений Самус Аран, носящее название Metroid 2: Return of Samus. Нельзя назвать её полностью провальной, но успеха первой части повторить она не смогла. Ведь разработчики отказались от главного элемента геймплея – часовых блужданий по коридорам в надежде найти ещё один «энерджи танк» или пяток ракет. Вместо этого, в угоду сюжету, нам пришлось, только искать и уничтожать метроидов. Именно на это был сделан основной акцент игры, и это была неудача. Вторым минусом было неудачно выбранная платформа для игры – GameBoy. Маленький чёрно-белый экран, зависимость от батареек, - всё это не добавило игре популярности. Несмотря на это Метроид за номером 2, нельзя назвать коммерчески неуспешным проектом, как это часто бывает с сиквелами, он выехал на славе и популярности своего предшественника. Местом действия второй части игры, был родной мир метроидов – SR388. С какой целью прибыла на него Аран, я



думаю, объяснять не нужно. Да, это было полное уничтожение метроидов. Собственно именно этим мы и занимаемся, на протяжении 4-5 часов игрового времени. Единственной заслугой этой игры, был мануал, с полным описанием стадий мутаций метроидов. Довольно интересная и полезная вещь. Нашими стараниями были уничтожены все метроиды на SR388, все кроме одного. Едва-едва вылупившийся метроид, получивший имя Ларва, не делал попыток нападать на Самус, а, как она сказала: «следовал за мной как смущённый ребёнок». Не долго думая, Аран решает сдать «диковинку» в научно-исследовательский центр для опытов. Обрадованные учёные сразу же садятся за работу и… приходят к выводу, что силу метроидов можно использовать во благо человечества! Удовлетворённая этим, главная героиня покидает центр, для поисков новой работы. Не лишним будет упомянуть, что Самус – охотница за наградой, другими словами наёмник, выполняющий «грязную» работу за деньги. Но, как известно, всё хорошо не бывает. Внезапно Аран получает сигнал SOS из центра, который она только что покинула. Она возвращается назад… Такова сюжетная завязка вышедшего в 1994 году Super Metroid для SNES, который установил новый уровень качества для серьёзных научно-фантастических боевиков. Благодаря отличным техническим характеристикам самой консоли, и разработчикам, вернувшимся к стилю первого Метроида, третья часть по праву считается одной из лучших игр на своей платформе. В то же время Super Metroid не раз получал звание одной из лучших игр всех времён и народов. И есть за что! Классная графика и музыка, расширенный арсенал гаджетовдля силовой брони и ураганный геймплей. А что ещё нужно

для счастья фанату серии, да и просто любителю интересных и качественных игр? По сравнению с предыдущими частями, значительно увеличилось время прохождения игры. Разработчики добавили к двум знакомым нам боссам Крэйду и Ридли ещё парочку, игровое пространство было увеличено почти в 2(!) раза. А воевать нам придётся, опять с Космическими пиратами. Несмотря на взбучку, полученную в оригинальном Метроиде, они никак не хотят оставить идею своего господства в галактике. И опять решают использовать для этого силу метроидов. Но так как все метроиды, кроме одного были уничтожены, то Ридли нападает на исследовательский центр и похищает Ларву, в прямом смысле, у нас из-под носа. И вот мы снова на Зебесе. Пираты не скучали и пока мы устраивали геноцид над метроидами, они отстроили свою базу, которую мы поломали в первой части. Вот по ней мы и бегаем, ищем Ларву, уничтожаем различную живность, собираем ракеты, мины и прочие плюшки. Следующим Метроидом нас порадовали спустя 8 долгих лет. В 2002 году вышла игра, носившая название Metroid Fusion. Как и в случае со второй частью Fusion вышел на хендхелде GameBoy, только уже Advance. Помещённая в 32-ух битную систему, Самус Аран заиграла новыми красками. Единственным недостатком игры можно назвать её полную линейность. Теперь Самус получает задания прямо в процессе игры, и мы всегда знаем, куда бежать и что делать. Однако вместе с этим, у Fusion вышел самый интересный сюжет из всех 2D частей игры, которые выходили до этого. Получив задание сопровождать группу исследователей-биологов, Самус опять прилетает на SR388. На ней она подвергается нападению неизвестной формы жизни, с которой она ни разу не сталкивалась до этого. Не зная о том, что она уже инфицирована, Самус выполняет задание на планете и сопровождает корабль учёных в космосе. В это время Икс-паразит, такое название получила атаковавшая Самус биоформа, уже заразил её нервную систему. Аран теряет сознание неподалёку от метеоритного пояса, и её корабль летит прямо в него… Автоматика успевает катапультировать спасательный бот с Самус на борту. Его подбирают учёные. Самус представляет собой жалкое зрелище – большая площадь брони была прожжена паразитом, она практически при смерти. Неожиданным лекарством становится ДНК метроидов, которые, как выяснилось, являются естественным врагом Икс-паразита в природе. Паразит в теле Аран почти сразу же погибает. Но, как выяснится позже, благодаря этому происшествию Самус, получает иммунитет к Икс-паразиту. Через некоторое время, Самус отправляют на задание. Космический Биологический Исследовательский Центр не выходит на связь, а последние сообщения довольно странные. Но Самус никто не сообщает, что именно в этом Центре учёные хранят её инфицированную паразитом силовую броню. Сам процесс игры не многим отличается от предыдущих частей, кроме того, что теперь нам постоянно нужно



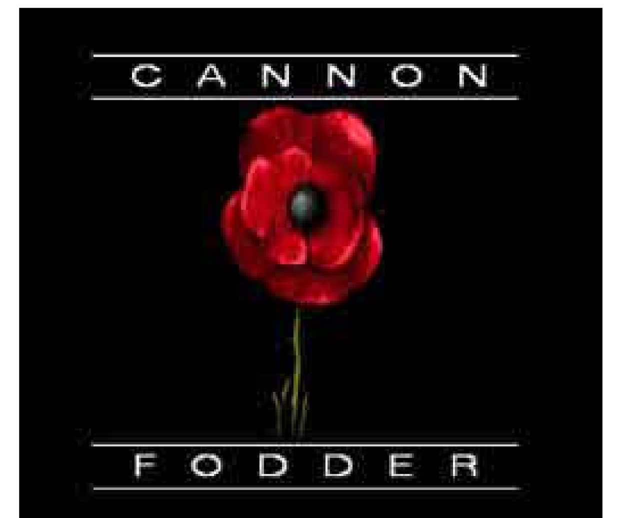

будет бегать в Комнату навигации получать задания и смотреть сюжетные диалоги между Самус и компьютером, обладающим искусственным интеллектом. Так же Аран склонна поразмышлять в лифтах, при переходе с локации на локацию. Подвергся переработке арсенал Самус. Теперь новое оружие она скачивает в специальных комнатах. Точно так же происходят улучшения. Способности типа hi-jump или morph ball Аран получает, поглощая Икс-паразита, находящегося в сюжетных боссах. Кроме сюжета, Fusion достоин похвалы и за графику. Даже вышедший двумя годами позже Metroid Zero Mission, не может похвастать настолько красивой картинкой. Так же вышедший на GameBoy Advance в 2004 году Metroid Zero Mission является римейком самой первой части игры. Единственным отличием, кроме графики и звука, разумеется, является дополнительная сюжетная линия начинающаяся после убиения Mother Brain. Самус, выполнив задание, и готовая расслабиться, внезапно попадает под обстрел пиратского корабля. Получив серьёзные повреждения, она совершает аварийную посадку на Зебесе. И вот с этого момента начинается самый настоящий stealth-action! Вооружённая одним лишь парализующим пистолетом, Самус должна вернуть свой костюм и выбраться таки с Зебеса. Всё действие игры происходит внутри Пиратского космического корабля. В конце концов, Самус возвращает свой костюм и покидает корабль. Mission Accomplished! Вместо послесловия К сожалению, без внимания остались такие замечательные представители семейства Метроидов как: Metroid Prime, Metroid Prime: Hunters, Metroid Prime 2: Echoes, Metroid Prime 3. Эти игры вышедшие для GameCube или Nintendo DS не так доступны для среднестатистического игрока, как герои сегодняшнего обзора. Но я надеюсь, что и на нашей улице, когда-нибудь будет праздник, и мы сможем проходить те игры, которые хотим, не задумываясь, для какой платформы они выпущены, будь то PC, Xbox 1440, PlayStation 6, Nintendo RevolutionCube или что-то совершенно другое…

Интересных игр вам, удачи!



# Cannon Fodder

*Globe*




**Разработчик:** Sensible Software\ Virgin Interactive\ Panel Comp\ Silicon Sketches
**Жанр:** strategy \ action
**Платформа:** SMD
**Год выхода:** 1994

В 1993 году компания Sensible Software выпустила игру Cannon Fodder, которая вначале была сделана для компьютера Amiga и IBM PC. Необходимо заметить, что в Германии игра была запрещена за проявляемую жестокость в игре и прославление военных действий, противника можно было ранить и, пока он истекал кровью и кричал в агонии, можно было подстрелить его ещё и ещё, пока он не умирал от потери крови, однако не смотря на этот факт, игра всё больше и больше завоёвывала популярность у геймеров, поэтому разработчики из Sensible Software решили перенести своё творение на другие игровые консоли. И в 1994 году Sensible Software в соавторстве с такими компаниями как Virgin Interactive, Panel Comp, Silicon Sketches выпустила версию Cannon Fodder для Sega Mega Drive 2.

В целом игра является сатирой на войну – она прославилась тем, что пародировала военные действия и события войны: мак – символ ветеранов Первой мировой войны; нескончаемая очередь добровольцев на войну на фоне холмов с могилами погибших бойцов. Главный девиз игры можно определить так: «Война ещё не была такой весёлой» (англ. War has never been so much fun).

**Сюжет**

Эта игра посвящена действиям небольшого отряда солдат, вооружённых автоматами, гранатами и базукой, которым поручено выполнять миссии из разряда "невыполнимых".

**Геймплей**

Игра состоит из 24 миссий, в каждой миссии от 1 до 6 фаз. Вам дается отряд, (количество солдат зависит от миссии) и цель. Всё начинается довольно просто. Ваш отряд проносится через ряды врагов с улюлюканьем и распеванием гимнов, но вскоре миссии становятся намного более сложными. Вам придется уничтожать здания и технику, спасать заложников и даже защищать мирных жителей, не говоря уже о банальном уничтожении. В каждой фазе миссии, в левой части экрана имеются 3 вида меню: меню с именами ваших солдат, меню карты и меню белого флага. Меню с именами ваших солдат позволяет разделить или объединить Ваш отряд, меню карты позволит определить место нахождения Вашего отряда в данной местности (оно отмечено красным крестиком), меню белого флага позволит Вам начать фазу игры сначала, это может быть полезным в том случае если в живых из всего Вашего отряда остался лишь один солдат. При этом, оставшихся в живых солдат переходит в новый отряд, а остальная часть отряда будет доукомплектовываться за счёт новобранцев. После прохождения миссии всех погибших солдат проводят в последний путь и их имена навсегда останутся в зале боевой славы с количеством убитых врагов и последним званием, а все выжившие получат повышение по службе, хотя я так и не разобрался, как это сказывается на их боевых показателях. Да и не успевают они дожить до высоких званий, смерть среди "пушечного мяса" очень частый гость.

В игре, как я уже говорил выше, предусмотрено 3 вида оружия: автомат, гранаты и базука. Автоматы предназначены для отстрела от вражеских групп, гранаты можно перебрасывать через препятствия, но взрываются они через некоторое время после броска. Снаряды из базуки летят по прямой и взрываются при контакте. Только снарядами из базуки (или же большим количеством гранат) можно уничтожить здания, из которых нескончаемым потоком движутся на Вас вражеские солдаты.



Основным признаком того, что здание взорвано, бывает вылетевшая дверь. Но будьте осторожны, дверью или крышей может убить и Ваших солдат. Для удобства отряд можно делить на три части. Вы будете управлять одной, а остальные отделятся от отряда и будут отстреливать противников. К сожалению, ваши солдаты, управляемые компьютером особым умом не отличаются, они даже не способны дать приличную очередь, а отделываются одиночными выстрелами. Но при этом они тратят гранаты со страшной скоростью, так что лучше не оставлять им своих запасов. Еще одной интересной деталью является управление техникой. Это танки, стационарные пушки, джипы и вертолеты. Из некоторых видов техники можно стрелять, но самое веселое – это давить вражеских солдат… Техника могла бы добавить игре глубину, но управлять ей приходится в таких условиях, что времени на раздумья просто не остается.



### Графика

Милая, мультяшная графика отображает, хотя и не слишком детально, зеленые джунгли, снега и пустыни, вражеских солдат, здания, технику и мирных жителей. Все это очень стильно и красочно. Особое внимание было уделено анимации смерти. Название игры переводится как "пушечное мясо". И Вам придется привыкнуть к этой мысли. Солдаты, как Ваши, так и вражеские, умирают с потрясающей легкостью. Они расстреливаются из автоматов, давятся техникой, умирают от взрывов гранат и растяжек, истекают кровью, оказавшись насаженными на кол или оказываются раздавленными вылетевшей дверью… Во всём игровом действии присутствует некоторая доля юмора или даже сарказма.

### Музыка и звук

В данной игре музыка и звук разработаны на достаточно высоком уровне. Звуковое сопровождение игры, на мой взгляд, достойно того, чтобы быть мелодией звонка в формате MP3 на мобильном телефоне:-)






***В заключении хотелось бы сказать, что в игре очень сложные миссии, поэтому рекомендую очень часто пользоваться предусмотренной в эмуляторах функцией сохранения. Я, например, пользуюсь ей, когда чувствую, что мой отряд вот-вот атакуют группировки неприятельских войск. И как за родного, переживаю за того солдата, который дослужившись до высокого звания, погиб в бою смертью храбрых. игра могла бы стать хитом, если бы разработчики взялись за нее более серьезно. Например, добавили бы уникальных солдат, дополнительные виды оружия, чуть больший баланс миссий и тому подобные мелочи, при наличии которых игра могла бы поспорить по качеству с таким произведением как Syndicate. К сожалению, они этого не сделали, так что придется смириться с игрой такой, какая она есть. Веселая, кровавая и невероятно сложная.***

# Doom Troopers: the Mutant Chronicles

*Zelgadiss*




**Разработчик:** Playmates Adrenalin
**Жанр:** action
**Платформа:** SMD
**Год выхода:** 1995

Contra Hard Corps… Как мы все тебя любим. Ну почему, ответьте, почему кто-нибудь (а именно – Konami) не сварганил Контру 2, Контру 3, и так до упора; почему те, для кого предназначен жанр ходилки-стрелялки, должны довольствоваться ВОТ ЭТИМ!?

Итак, на что же сподобилось Playmates? На крайне претенциозный проект под названием Doom Troopers. Дело было так: ничего, как обычно, не подозревающее Человечество (кстати, заселившее к тому времени все планеты Земного типа в нашей Солнечной Системе) атаковали недобрые пришельцы. Опять. И, что характерно, пришельцы эти были Не просто с других планет, а еще и из другого измерения, в народе именуемого как? Нет, не из третьего. Это измерение носит красивое и содержательное имя – ад. Этим нашествием руководил добренький старичок Алгерот. Проведя свои войска через специальный портал он нечаянно атаковал все цели сразу. И нападение вышло столь грамотное, что все планеты кроме одной были захвачены. Угадайте, какая это была планета? Правильно – это наша с вами матушка-Земля. Но народ ведь стонет и воет под гнетом завоевателей… надо, надо выручать добрых однополчан – так велит кодекс солдатской чести. Что поделаешь, приходится правительству Земли (а Землей тогда правила некая Мегакорпорация) посылать двух отъявленных героев – Митча Хантера и Макса Стайнера на борьбу с этой напастью… Почему только этих двоих, когда тут не обойтись и двадцатью дивизиями? Да потому что эти ребята есть морские пехотинцы из отряда ЗЛОЙ РОК, единственное предназначение которых как раз и состоит в борьбе с подобными небольшими недоразумениями… Так уж и единственное? У двух то здоровых мужиков? А жаль. Поверьте, этим двоим не до девушек, т.к. оба являются… нет, не ребятами на букву П.(Г.). Киборгами они являются. Специальными боевыми робочеловеками. Теперь-то Вам ясно, почему их только двое? Так то. Всего то делов – перестрелять пару миллиардов неизвестных жизненных форм, очистить родные планеты от всякого присутствия эктоплазмы. А потом – только и осталось, что сыскать, откуда они все лезут и лезут, да порушить к Сатаноидной родительнице там все; а Деда Алгерота схватить, скрутить и в пентаграмму заточить – чтоб не рыпался. Элементарно…

Навороченный, хотя и заезженный сюжет вовсе не означает, что игра крайне хороша. Действие представляет собой совершенно бездумный платформер с видом сбоку, абсолютно однообразным действием и безумной сложностью, что делает это произведение полностью неиграбельным. Графика… что-то на уровне 80-х годов: тяжелая, мрачная; Бэкграунды страдают ужасной тоскливостью… только на последнем уровне они выглядят хорошо. Единственное что спасает эту игру от уровня «Денди» - более-менее приемлемая анимация персонажей.




Геймплей – ужасный. Идешь, стреляешь, прыгаешь, стреляешь, висишь – соответственно, тоже стреляешь… из одного вида оружия. Правда, иногда можно найти кое-что получше – Митч получает бронебойные снаряды, Макс – огнемет; но все это лишь временные бонусы, и заряды для них крайне быстро кончаются. Убить врагов окончательно не представляется возможным, т.к. они все-равно оживают, стоит вам вернуться на пройденное место. И врагов этих только три типа – солдат с пулеметом, с гранатометом и с секирой.




На протяжении четырех больших зон Вы будете побеждать злых пришельцев… этим все сказано. Иногда уровни покажутся вам оригинальными, например, полеты с рюкзачками и хождение по трубам; но очень скоро все это приедается. Единственное развлечение – это боссы. Они в большинстве своем неплохо сделаны, но круты настолько, что, разобрав хотя бы одного без сейвов, можно смело воздвигать огромный монумент во славу собственного величия. Нет, кроме шуток. Да, о звуках. Звуковые эффекты в большинстве своем грамотные, музыка же просто ужасающая. В общем, игра для абсолютно хардкорных игроков, остальным она будет неинтересна.



# Jackal

Globe




**Разработчик:** Konami
**Жанр:** action
**Платформа:** NES
**Год выхода:** 1988

Я считал эту игру одной из самых качественных, когда-либо вышедших на Dendy и всегда ставил её в один ряд с такими играми как: Chip and Dale 2, Side Pocket, TNMT3: The Manhattan Project, Contra Force и др. Первый раз эту игру я взял поиграть у своего знакомого и моя встреча с Jackal очень похожа на знакомство Алекса с Dune (см. Romomania N 2). Игровой процесс захватил меня с первых же минут, за 5 часов я прошёл все миссии, но интерес к этой игре не угас. Наоборот, желание того, чтобы картридж “Jackal” стал моей собственностью, было крайне велико. Однако тогда моей мечте не суждено было сбыться: мест, где обменивали картриджи для игровых приставкок с доплатой у нас в городе не было, а в продаже я её не нашёл. Но это не разочаровало меня, а наоборот, я ещё утвердился в своей позиции о том, что если игра в дефиците и её просто так не найдёшь, то это очень хорошая игра, потому что только хорошие игры, как и фильмы, песни, книги выпускаются очень редко.

**Сюжет**

Действующими лицами в данной игре являются четверо опытных военнослужащих армии США, которые, как я понял из вступления к игре, осуществляют спецоперацию под кодовым названием “Jackal” (“Шакал”). Но в игре Вам предстоит управлять не военнослужащими, а боевыми машинами на которых они передвигаются и по ходу игры освобождать заложников и уничтожать разнообразных врагов и боссов, которые в этой игре представлены не только солдатами, но и танками, истребителями, вертолётами, субмаринами и прочими шедеврами оружейных дел мастеров.




**Геймплей**

Как я уже говорил выше по ходу игры освобождать заложников. Но это делается не просто для того, чтобы Вас занять. Каждый заложник – это дополнительные очки, которые помогут Вам получить жизнь. Но есть ещё один вид заложника (“светящийся заложник”), освобождение которого позволит Вам получит оружие. Дом, где сидит заложник, расположен поодаль от остальных домов. Вначале у вас будет 2 оружия: “лимонка” и автомат. После каждого спасения “светящегося заложника” лимонку” заменит ракета, затем ракета с разрывающейся боеголовкой в 2 стороны, затем ракета с разрывающейся боеголовкой в 4 стороны, а автомат останется неизменным. В игре есть секрет и открыв его можно получить оружие без спасения заложника. Для этого найдите значок в виде звезды, например в туре N 2. Если же машина взорвётся, то Вашим оружием вновь станет ”лимонка”.

Во время прохождения туров над Вашей машиной пролетит белый вертолёт. В этот вертолёт Вы должны посадить всех спасённых Вами людей и получить за это дополнительные очки. Для сдачи людей Вы должны подъехать к посадочной площадке и остановиться у полосы со знаком “Stop”, люди сами зайдут в вертолёт и вертолёт улетит.

**Графика**

Графика в игре находится на достойном уровне – всё прорисовано чётко, с детализацией, хотя в минус разработчикам можно засчитать скудность цветового оформления. В игре преобладают такие цвета как: зелёный, коричневый и серый. Хотя игра выпущена на Dendy, над цветом можно было ещё поработать, используя для этого все возможности приставки.

**Музыка и звук**

Что касается музыки и звука, то здесь разработчики постарались. Радует как общее музыкальное оформление, так и звуковые эффекты оружия.







*Прошло уже 9 лет с того момента, как я впервые познакомился с этой игрой. Открыв для себя сайт bit16.ru я вновь встретился с любимой игрой и загружая РОМ в эмулятор я вспоминаю, как когда-то в моей приставке стоял зелёный дендевский картридж (без коробочки), в котором среди прочих игр был и “Jackal”.*

***МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:***

***Tarantul:***

*Игра Jackal в свое время была очень популярна среди геймеров благодаря тому, что в ней можно было творить форменное безобразие! И сейчас он смотрится живенько и в первую очередь радует своим геймплеем. Автомобилем управлять легко, пулемет лупит всегда строго на север, гранаты или ракеты – по ходу движения. Честно сказать, место боевых действий определить весьма затруднительно. Тут вам и песчаные пляжи, и античные строения. Противник на первых уровнях не особо сопротивляется, так что играется легко и непринужденно. Но дальше начинается жесть! Только тогда начинаешь осознавать какие же сволочи эти генералы, сделавшие тебя распоследним засланцем из засланцев. Уж лучше в Ираке, так сказать, гоняться за Саддамом Х. Да еще эти заложники так долго выходят из своих мест заключения, да еще и строем. Дисциплина, блн! В процессе катания пленников по пересеченной местности было сделано открытие: джип резиновый! В него влезает столько народу, что вам и не снилось. И всех их надо доставить на вертолетную площадку, к вертолету, который уже битый час стоит в самом центре вражеского лагеря и ждет только вас. Боссы в этой игре очень интересные и разнообразные. Как и сама игра. Постоянное напряжение, насилие над джойстиком и, как следствие, выброс адреналина в окружающую среду. Сочная картинка для игр нашей восьмибитной подружки всегда была редкостью, но здесь она радует наш глаз.*

# Little Nemo – The Dream Master

OMEN




***Компания "Capcom" за свою карьеру сделала много великолепных игр на "Dendy". Не буду много говорить о ней, лишь назову некоторые её знаменитые шедевры: это и "Darkwing Duck", и "Chip & Dale", и "Mighty Final Fight", и "Duck Tales", и многие другие. Но мне как-то больше всех её игр понравился "Dream Master".***

**Разработчик:** Capcom
**Жанр:** adventures
**Платформа:** NES
**Год выхода:** 1990

***Как всё началось.***

Как-то раз, прогуливаясь по рынку (мне было лет 6, естественно не один), я случайно наткнулся на ларёк с кассетами от Денди. Я хотел найти что-нибудь новое (там не было аппаратуры для проверки картриджа). Выбрав игру, не помню какую, ведь это было лет 11 тому назад, там был нарисован "такой крутой мужик с автоматом" (это ещё пока не Dream Master), я протянул деньги, на что мне ответили: "Зачем тебе эта игра? Возьми лучше эту!"- и показала мне на двухигровку, где и была моя любимая в будущем игра. Я начал спорить, что я хочу другую, но ничего из этого не вышло. Почему-то продавец не хотел продавать ту игру. Но мне надо было что-нибудь купить, и меня уговорили. Придя домой, я сразу сел проверять картридж: работает или нет. Повезло! Врубил игру и сел. Игра на первый взгляд нормальная, красочная, но, пройдя пол первого уровня, я затупил (там надо было накормить крота, чтоб пройти дальше), догадался только на следующий день. Понял, игра трудная.

Главный герой игры - мальчик по имени Nemo. Однажды к нему пришла добрая фея из страны снов и сообщила, что их принцесса Камилла предложила ему дружбу, и пригласила его в страну снов, и ещё она дарит Немо конфету, которую он будет использовать на протяжении всей игры. Кстати, "Little Nemo – The Dream Master" переводится как "маленький Немо – мастер снов". Немо был рад приглашению в их страну и согласился. Каждый уровень игры начинается, как мальчик бежит в кровать, ложится спать. В игре встречается много различных животных, в которых герой может залезть и управлять ими, только их надо покормить конфетами (то есть кинуть конфету в них кнопкой . У каждого из них разные способности. Например, Рыба очень быстро плавает, а Лягушка в воде уязвимей, чем на суше. Таких животных в игре 8, которыми можно управлять: Лягушка, Крот, Ящерица, Обезьяна, Пчела, Краб, Рыба, Мышь. Причём Мышь с молотком, только она может разбить стены в некоторых местах. В каждом, кроме последнего, уровне надо собирать ключи, разбросанные по разным местам. Они нужны, чтоб открыть дверь в конце уровня для выхода. Придётся потрудиться, чтоб найти их, а в некоторых местах надо будет подумать. И вообще, игра не для тупых. По дороге встречается много врагов, которых можно остановить на время, бросив в них конфетой, а если надо убить, то прыжком Лягушки, жалом Пчелы, ударом Мыши или Обезьяны. Мне понадобилось чуть больше месяца, чтоб пройти её. Особенно 5, 7, 8 уровни мне показались самыми сложными.

В игре всё так разнообразно и разноцветно, что она становится ещё более красивой. Как-то давно смотрел передачу про игры денди, где я увидел и свой "Dream Master",



его там назвали одной самых красочных игр на приставке (может вы тоже видели эту передачу). Я тоже с ними полностью согласен. И звук в игре хороший, а музыка в некоторых далёких уровнях "просто крутая". Графика сделана на "отлично". А последний уровень этой игры просто Super, большой и сложный, оформление уровня и музыка очень подходят друг к другу. Если вы пройдёте хотя бы первый уровень, я уверен, вы захотите ещё.

**Краткое описание персонажей:**

**Лягушка** высоко прыгает, умеет плавать, а прыгая на врагов, убивает их. Но медленней всех ползает. Имеет 3 энергии.

**Крот** умеет ползать под землёй, не умеет прыгать. Имеет 4 энергии.

**Ящерица** быстрей всех ползает, может пролезть в самых низких местах, где другие не пройдут. Умеет лазить по стенам. Не умеет плавать. Имеет 4 энергии.

**Обезьяна** тоже умеет лазить по стенам, но очень медленно, зато она умеет бить. Не умеет плавать. Имеет больше всех - 6 энергий.

**Пчела** умеет летать (кнопка А), и ещё стрелять жалом (. И тоже не умеет плавать. Имеет 4 энергии.

**Краб** умеет бить клешнями, находиться в воде и на суше, и ещё он умеет лазить в песках под водой. Имеет 4 энергии.

**Рыба** плавает лучше и быстрей всех, управление под водой самое простое. Имеет 5 энергий.

**Мышь** боится воды. Умеет лазить по стенам и бить молотком. Имеет 5 энергий.

Мне больше всех нравится Пчела.

**Управление:**

По моему это стандартное управление, использующееся в большинстве игр Денди, его можно назвать "простое".

**Крестик** (Вперёд, назад, вниз, вверх) – Для передвижения персонажа.

**B** – Кидать, бить, стрелять

**A** – Прыжок, летать пчелой

**Turbo B** – Кидать, бить… (Пульсирует, т.е. зажав кнопку, компьютер автоматически быстро нажимает кнопку, пока не отпустишь.)

**Turbo A** – Маленькие прыжки.

**Select** – Выходить из животного / использовать скипетр (только в 8-ом уровне)

**Start** - Пауза

**1 Уровень: Мухоморный Лес.**

По-моему это самое простое место в "Dream Master". Здесь надо будет использовать Лягушку, Ящерицу и Крота. Немо бегает в своём сне по гигантским разноцветным мухоморам в поисках ключей. Дверь, которую нужно открыть находится в конце уровня, но до неё ещё надо добраться. На пути встретится куча врагов: мухи, какие-то розовые улитки с шипами, бегающие лягушки и многие другие. В каждом уровне появляются новые более опасные враги, но и простые тоже остаются. Поранившись, Немо может найти аптечку и восстановить все энергии, либо найти бутылочку, которая прибавит только одну. Но даже одна энергия лишней в этой игре не будет. Ещё в этом уровне есть секрет: под землёй, воспользовавшись кротом, вы сможете найти 1up – Жизнь. А вторую можно найти в середине уровня на верху слева от водопада; надо забраться по стене ящерицей.




**2 Уровень: Волшебный Сад.**

А этот уровень будет сложнее предыдущего. Новые враги; появились пауки на паутине, свисающие с дерева, ещё какой-то враг, похожий на морского конька, птицы, бросающие яйца, водные рыбы, и другие. Сначала здесь надо будет использовать Обезьяну для того, чтоб залезть на высокое дерево, а тут летают какие-то зубастики, пытающиеся тебя всегда поранить. На вершине дерева вы найдёте ключ и Ящерицу. Садитесь на неё, только не забудьте сначала покормить конфетой, а то она вас поранит. После чего вы должны спуститься с дерева и на земле рядом с деревом найти узкий проход, где пролезет только она. Под землёй вы найдёте Пчелу, которая поможет вам выбраться оттуда. Это только небольшой фрагмент второго уровня, что надо сделать. Надеюсь, дальше вы справитесь сами.

**3 Уровень: Игровая.**

В очередном сне Немо попадает в гигантскую игровую комнату. Это сложный уровень. Он отличается от других тем, что здесь не надо искать ключи, а их надо успеть поймать на пути. Герою предстоит проехать на игрушечном поезде до самого конца, противостоять атаке игрушечных самолётов, дирижаблей, различных препятствий, главная трудность, что поезд движется, а на пути попадается всего 9 ключей, чтобы открыть дверь в конце необходимо собрать 6. Если же вы даже столько не набрали, дверь не открыть и значит не закончить уровень. Это единственная комната, где нет животных, просто они там и не нужны. В этом уровне тоже есть секрет, который я не смог разгадать: как наверху достать жизнь? В этом уровне просто нет времени думать, надо действовать.

**4 Уровень: Ночное Море.**

Теперь Немо должен преодолеть все трудности ночного моря. Вы встретите Краба и Рыбу, без них в этом уровне никак. Краб вам поможет отыскать ключ в песке, а Рыба уплыть от врагов. Местность немного похожа на лабиринт, но заблудиться невозможно. Здесь думать много не придётся, больше надо иметь ловкость в управлении, просто эти враги так и лезут напасть на вас. Хоть Рыба атаковать не умеет, а увернуться сможет лучше, чем Лягушка и сам Немо. Обшаривайте все места, даже тупики, мало ли, вдруг что найдёте (например, в этом уровне это понадобится).

**5 Уровень: Дом Немо.**

А это ему снится его собственный дом. Немо маленький и поэтому всё кажется таким огромным. Ступеньки в 3 раза выше человека. Уровень большой: есть и подвал, и чердак. Здесь уже надо собрать 7 ключей. Лучше ходить аккуратно и не слишком быстро, враг может появиться в любую секунду, это может быть и обезьяна с тарелками, и ещё какое-то летающее чудище, плюющее шарами. Здесь уже понадобится Мышь с молотком. Её можно найти на чердаке. Разбивая стену, нажимайте кнопку B-Turbo + прыжок (A), просто так легче её разбивать. А без турбо-кнопок, это получится с трудом. Хоть это сложный уровень, но под такую музыку, какая в этом уровне проходить легче.

**6 Уровень: Облака.**

Этот уровень похож чем-то на 3-ий. Тут тоже не надо искать ключи, они все находятся в конце возле двери (это уже большая подсказка). Просто играешь и ничего не находишь, думаешь: "Где они?". Но это не самое главное в этом туре. Вы начинаете уровень, бегая по домам, после чего надо будет по облакам допрыгать до верха. А вот там надо думать. Вы должны найти Ящерицу и проползти в одно место, где некоторые игроки запарывались. Вы всё пытаетесь зацепиться за облако, но ничего не выходит, а просто превратитесь в Немо и подпрыгните, многие почему-то не смогли сразу додуматься, просто там так сделано, что забываешь про самого Немо. Ну а после того как забрались, сами поймёте что? куда?

**7 Уровень: Вверх Дном.**

Уровень так назван потому, что там всё вверх дном. На этот раз Немо предстоит пройти через перевёрнутый дом. Найти все ключи, как и в предыдущих уровнях. Просто скажу, уровень трудный, здесь нужен опыт в управлении, а в некоторых местах подумать под колыбельную музыку.

**8 Уровень: Страна Кошмаров.**

Как я в начале говорил, что Немо подружился с принцессой Камиллой. Но тут она сообщила ему, что её отца-короля Морфеуса похитил злой король страны ночных кошмаров. И принцесса просит Немо спасти отца и победить врага. Она даёт ему волшебный скипетр (он действует только в этом уровне). Это последний, самый большой и сложный уровень. Графика тут виднеется лучше, чем в других. Он разделён на 3 части. В конце каждой из них по одному главарю. С ними можно справиться только при помощи волшебного скипетра (select). Скипетр – это оружие в игре, которое стреляет какими-то магическими шарами.







Чем дольше зажать кнопку при выстреле, тем он мощней будет. Первый главарь большой пингвин. Он ещё пускает всё время маленьких пингвинов, которых можно бить тоже скипетром (один раз . Второй главарь – летающий скат. Он конечно сложней пингвина, зато места для передвижения больше. В этом уровне понадобятся почти все животные, зато ключей не надо искать, их вообще здесь нет. Вы натолкнётесь на логические препятствия, где я, как и многие игроки долго думал. Вы встретитесь с крокодилом в воде, из которой надо ещё выпрыгнуть. Скорость пальцев и опыт только поможет вам. Ну а насчёт третьего главаря сейчас скажу. По размерам это самый большой персонаж игры "Dream Master", и самый сложный. Больше говорить ничего не буду, наверно и так всё понятно.

**Если хотите, поиграйте в "Little Nemo – The Dream Master" и вам она, скорее всего тоже понравится. Мне кажется, что, играя впрямую на приставке, игра была тяжелее и тем интересней, чем на эмуляторе. Жалко, что я пока не нашёл продолжения этой игры, даже на других платформах. Было бы таких игр больше, где надо что-то поискать и подумать.**

***Недоработка Игры:***

*- Странно! Но если скипетр появился только в восьмом уровне, почему Немо с ним бегал на протяжении всей игры. Скипетр видно у него за спиной. А по игре ему его дают перед последним туром.*

*- Мне кажется, секрет в третьем уровне невозможно раскрыть, это где жизнь наверху, ну никак не достать (кто играл, знает).*

*- Если заползти в первом уровне под большой гриб Ящерицей (туда больше никто не залезет кроме неё) и нажать select (эта кнопка означает выходить из животного), то Немо выходит и автоматически катится из-под гриба (хотите, поэкспериментируйте). По-моему эта кнопка у Ящерицы не должна работать в таких местах.*



# Pitfall – The Mayan Adventure

*Zelgadiss*




**Разработчик:** Activision
**Жанр:** action
**Платформа:** SMD
**Год выхода:** 1994

Лет этак двадцать назад в более-менее нормальные (и то - с большим натягом) игры можно было играть исключительно на Писюке. Никаких тогда даже Драйвов и СуперНЭСов не было, только, только появлялась «Денди», и самой распространенной домашней игровой консолькой была такая штука, как Atary 2600. Быть может, Вы ее встречали. Но странное дело – Pitfall существовал и тогда! Суть игры заключалась в проведении маленького человечка Гарри по плоской местности, на которой внезапно вырастали ямы. Чтобы их перепрыгивать, Гарри должен был делать «тарзанку» на лиане… И все!!!

Но, по всей видимости, такой душераздирающий игровой план не давал мастеровым из «Activision» покоя и сна, поэтому игру решили воскресить уже в 16-битном варианте. Да Вы не ужасайтесь, «воскресить» - не значит перенести без изменений. В сущности, «Pitfall» для MegaDrive – это очень даже приличная разноплановая игра-платформер, за которой можно проводить много, много весьма приятных




часов, отыскивая потаенные фишечки. Короче: Гарри, герой игры-предшественника, отправился в джунгли Южной Америки, дабы сокровищ разнообразных отыскать. С собой он взял сына, которого почему-то звали тоже Гарри, и пошли они вдвоем в гущу тропического леса – искать потерянные города. И нашли. Город принадлежал ранее племени Майя – чрезвычайно развитому и цивилизованному народу. Наши бравые путешественники обнаружили огромный дворец и решили его исследовать.

Тут произошел некоторый кровавый случай, повернувший цел экспедиции от исследовательской к спасательной. В то время, как молодой Гарри пытался тихонечко вынести из храма золотую статуэтку, из леса появляется демон-хранитель – каменный воин огромных размеров, имя которому – Закелуйя. Вышел он значит, сграбастал папу-Гарри и быстренько куда-то убежал. Однако Гарри-младший не читал Чернышевского, посему вопрос «Что делать» перед ним стоял не больше секунды. Затем, он просто и понятно рванул на поиски.

И теперь, когда вы должны управлять сим молодым человеком, ответственность за спасение (либо отсутствия такового) знаменитого Археолога и Искателя Сокровищ перекладывается на Ваши хрупкие плечи. Благо, с голыми руками спасать этого незадачливого героя Вас никто не заставляет:

Гарри-младший прекрасно орудует пращой как в метательной, так и в хлестательной ипостаси; может лихо обращаться с бумерангом; а также использовать волшебные камни Пакал, взрывающиеся в воздухе и уничтожающие все враждебное. Кроме того, он может хорошо, а главное – быстро, лазить по свисающе-раскачивающимся лианам и веревкам, прыгать и ползать (вот что значит физическая подготовка!). Ну что еще Вам надо от героя «Action/Platform»? И этого вполне хватает, чтобы пройти данную игру. Сама же она – достаточно приятная ходилка по весьма разнообразной местности, сочетающаяся с убиением агрессивной фауны и созданиями злого волшебства вышеупомянутого Закелуйи. Очень много «Action», достаточно велик спектр задач, ставящихся перед игроком (как насчет путешествия через озеро по живым крокодилам, или маневры на дрезине в попытке увернуться от заграждений на пути и духов, преследующих Вас по пятам, причем – одновременно?), и крайне суровые боссы (если не знать правильного подхода к ним). Это все придает процессу достаточно напряженный характер, благо по уровням во множестве разбросаны пополнялки оружия, монетки и драгоценности (Они прибавляют жизнь, если собрать 50), а также и целые кредиты; кроме того, встречаются предметы специального назначения – песочные часы (останавливают время, правда,




ненадолго), или перчики-чили, позволяющие высоко прыгать. По идее, все это должно облегчить игру, а на деле, в попытках достать что-либо из вышеперечисленного, можно запросто потерять жизнь. Существуют также и комнаты-бонусы, где Вы должны повторять определенную последовательность нажатия кнопок A, B и C в соответствии с показанными на экране, и в случае успеха Вас ждет приз – жизнь.

В случае же обратного… ну оттуда целиком еще никто не вылезал… Игра очень неплохо оформлена в визуальном смысле: графика, хотя и «толстовата», но смотрится приятно, хорошие цвета и абсолютно гениальная анимация тоже делают свое грязное дело, пронизывая игрока неистовой симпатией к главному действующему лицу. Особое внимание следует обратить на чудовищно здорово сделанные визуальные и звуковые эффекты.

Неплохая игра, одна из лучших вышедших на SMD. Играть рекомендуется всем.





# Shining in the Darkness

*Lord Werewolf*



**Разработчик:** Sega
**Жанр:** RPG
**Платформа:** SMD
**Год выхода:** 1991

Всем любителям РПГ навострить ушки. Буду рассказывать про одну из лучших ролевых игр на SMD. Игра Shining in the Darkness - это не просто очередная клонированная Phantasy Star или плоский Fairy tale Adventures - это качественно новая захватывающая игра. Но понравиться она может и не всем, так как почти всё время нам придется провести в мрачных подземельях.

Немного об истории мира Shining in the Darkness. После последней войны, к нечестью, прошло много лет, и здание Лабиринта, высившееся в горах, осталось единственным напоминанием о прошлом и отчаянных годах этого мира. И вот, по прошествии времени, вокруг лабиринта снова стала скапливаться тьма, всё больше заволакивая дальние области мира. Людям стали видится привидения и чудовища; рассказывали, что из могил повылезали мертвецы, а кто-то божился, что видел драконье пламя в горах. Эти тёмные известия стали всё чаще тревожить дворец и короля, и он приказал соорудить форт вдали от Лабиринта и всех жителей, живущих в тёмных областях, переселить туда, под надёжную защиту стен и вышек. Когда же игнорировать зло стало невозможно, так как оно заняло уже треть страны, король освятил землю вокруг замка, а в форте всё время держались начеку. Таким образом, страна разделилась на три части: Замок, Форт и Лабиринт (в будущем именно по ним и предстоит путешествовать). Но долго так продолжаться не могло. В конце концов, враги и тёмные силы Лабиринта рано или поздно преодолели бы препятствия и завладели бы страной. Поэтому король отправил в лабиринт своего лучшего рыцаря и вассала Mortreed'а и принцессу (чем думал?), чтобы заблокировать вход туда, тем самым, заперев зло навечно в самом лабиринте. Но они не вернулись (ещё бы+). Прошла неделя после их отправки (я бы уже забеспокоился), две, три, месяц, а их всё не было. Тогда министр (умный старичок), главный приближённый короля, приказал объявить конкурс, а Theos, советник, выбрал вас (попались всё-таки). Вы - сын Mortreed'а, Ermac (уже интересно). После отца вы лучше всех в стране владеете мечом (представляю, что тогда остальные). Вот так и начинается ваше путешествие!

Игра представляет собой скорее бродилку с канонами РПГ. У вас есть три героя (двое присоединяются, когда забьёте первого босса), с которыми вам предстоит пройти игру. Главгерой Ermac, как уже говорилось, сын лучшего рыцаря, идёт освободить из Лабиринта принцессу и отца заодно. Второй герой Milo - сын священника, приходник, огромной физической силы (не врут) и к тому же обладающий священными заклинаниями. Третий герой Pyra - лучший ученик гильдии верховного колдовства (как она считает), способная вам помочь и очень обидчивая. Вот такая весёлая компания. Начинаете вы эдаким хиляком с 200 золотыми в кармане, и то позаимствованными у короля (интересно, у лучшего рыцаря денег не было или он их все с собой забрал в лабиринт). Постепенно качаете уровень и покупаете оружие и броню для каждого героя. Игра в этом плане очень сбалансирована. То, что может экипировать один персонаж, не может взять другой. Каждый герой предназначен для своих целей, то есть Главгерой - это ударная сила, а Pyra - это скорее магическая поддержка, нежели боец, хотя вначале может и повоевать. Ну а Milo - это что-то среднее. В своём роде универсальный герой: целитель, маг и неплохой боец. По мере прохождения игры к вам на время будут присоединяться другие герои, но управлять вы ими не сможете. Среди них такие незаурядные личности, как Gila - некий крокодил с



неплохим воинским умением, а так же сама Princess (чем она сражается интересно, наверное, короной).

Немного о локациях. Как уже говорилось в игре три основных места действия: Замок (там бываем редко), Форт и Лабиринт. Давайте поподробнее о каждом. В замке мы бываем раз пять за всю игру для сюжетного продолжения или для выдачи/отдачи каких-либо предметов. Так что интересного там мало. Далее Форт. Ну, вообще, в Форте мы проводим всё свободное от военных действий время, то есть спим, покупаем экипировку, узнаём новости. В Форте шесть важных мест: Церковь, Кузница, Оружейная лавка, Магазин брони, Лавка целительницы и Таверна.

**1.Церковь:** здесь у священника вы можете:

а.) за пять монет избавиться от проклятья

б.) за определённую сумму (от 50 до 1000 монет, зависит от уровня героя) восстановить погибший персонаж.

в.) узнать, сколько очков опыта осталось вашим персонажам до следующего повышения уровня.

**2.Кузница:** открывается где-то в середине игры, сначала закрыта. Здесь у кузнеца можно:

а.) купить или продать самое дорогое оружие, которого не бывает в обычных лавках.

б.) отремонтировать сломавшееся в бою оружие или вещь (разумеется, за плату)

в.) сделать оружие на заказ. А делается оно из особого материала Mithril'a или Dark Block'a, которые вы найдёте в лабиринте.

**3.Оружейная лавка местного викинга,** где можно:

а.) купить оружие

б.) продать оружие

в.) купить специальное оружие из-под полы"; тут он вытащит припрятанное (заботливо протрёт клинки грязными трусами) оружие из-под прилавка - лучший товар.

**4.Магазин брони.** Всё аналогично Оружейной лавке, только продаётся броня, шлемы или щиты.






**5.Лавка целительницы,** где продаются лекарственные растения, крылья, зеркала и т.д.

**6.Таверна-заведение,** где можно поговорить с народом, что зачастую важно, а то и просто необходимо, а так же отдохнуть (провести ночь), что стоит 30 золотых, но восстанавливает полностью магическую и физическую энергии. Вот вроде и всё о Форте. Короче, Форт - это самое приятное место в игре! Ну и напоследок о Лабиринте. Лабиринт - это место, где вы проведёте 90% игрового времени. Вам нужно будет пройти 5 уровней Лабиринта и четыре пещеры, в конце всех опасностей вас поджидает самый главный Мазафака. Его зовут Dark Sol, в общем, тёмная душа, которого нужно убить (что сделать очень непросто).

Что мы имеем в итоге. По моему мнению, одна из лучших ролевых игр на Sega. Если вы вникните вы все тонкости, то не сможете оторваться от неё часов на шесть. К тому же Shining in the Darkness невозможно пройти за один день, играйте вы хоть круглые сутки! Эта игра захватывает, и вы постоянно хотите узнать, что будет дальше и какие враги вам предстоят. На этом заканчиваю свою писанину и просто предлагаю сыграть.



# Skullmonkeys

Cari




**Разработчик:** Dreamworks Interactive
**Жанр:** arcade
**Платформа:** Sony PS
**Год выхода:** 1998

История начинается с далёкого 1988 года с набросков Дугласа Тена Напела, нарисовавшего всеми любимого Earthworm Jim'a. В 1996 году вышла игра на PC под названием the Neverhood. Это был квест. И до сих пор эта игра имеет неплохой успех. Потом, в 1998 году выходит игра на Sony Playstation под названием Skullmonkeys - долгожданное продолжение The Neverhood. Позже, в 1999 году на ту же консоль выходит ещё одно продолжение под названием BoomBots (файтинг). Все эти игры были оригинальны тем, что все их герои были сделаны из пластилина. Графика этих игр опережала своё время, а сюжет был весьма оригинален. И вот долгожданное продолжение игры the NeverHood выходит, как это тогда часто было, не на ПК, а на консоли Sony playstation. И при этом игра перешла в 2D, но это её не чуть не ухудшило, а наоборот, только улучшило, ведь всегда интереснее играть во вторую часть в другом жанре.



**Сюжет**

Сюжет незамысловатый, но это не делает игру неинтересной. Клог (Klog) падает на планету Idznak, но его удар об землю смягчает вождь племени обезьян, у которых вместо головы черепа. Но вместо того чтобы отблагодарить своего спасителя, Клог отрывает ему голову. Неправда ли, странный способ благодарности. И Клог одевает череп себе на голову. А дальше ещё хуже. Клог срывает с него шкуру и делает из неё себе так называемую мантию. Как и бывает в племени - кто сильнее, тот и вожак. Видя что Клог убил вожака, другие обезьяны, то ли по своей глупости, то ли боясь за жизнь, начинают слушаться Клога. Клог приказывает им построить большого металлического пса, чтобы захватить планету the NeverHood.Но среди этих обезьян оказывается одна очень умная обезьяна, которую и до этого власть устраивала. Она просит помощи у Глинко (Kleyman). Глинко, получив послание, неожиданно для себя вылетает на планету Idznak. Суть игры заключается в том, чтобы победить злого героя и спасти планету the NeverHood.

**Геймплей**

Геймплей очень хорошо продуман. Нам предстоит пройти около сотни уровней, которые будут непохожи друг на друга, а между уровнями смотреть до слёз смешные заставки. Нашему герою придётся пройти по планете Idznak и побывать ещё в кое каких местах. На пути Глинко будут мешаться всяческие враги. А куда без них денешься. Без врагов играть неинтересно. Врагов в игре очень много, и каждого из них нужно убивать разными способами. Самыми обычными врагами являются обезьяны. Их мы будем убивать, прыгая им на голову. Убить врагов можно, не только прыгая им на голову, но и с оружия, которого, к нашему счастью, здесь очень много. От птиц, которых Глинко вылепливает у себя из рук, до превращения в супер накаченного "Глинко". А чтобы насобирать себе на жизнь, Глинко приходится собирать круглые шарики, которыми питаются обезьяны. Собрав сто этих шариков, Глинко получает жизнь. Чтобы нам не было скучно, разработчики добавили различные способности, которые помогают нам пройти игру. Это уменьшение, с помощью которого Глинко может пролезать в различные дыры. А также выход души из тела и птица, которая будет помогать Глинко преодолевать огромные пропасти. В конце раунда нам дают выбор, в какой из пластилиновых шаров прыгать. Каждый шар соответствует своему раунду. И, конечно, в конце каждого уровня мы будем сражаться с Главарями. Управление и всё остальное сделано настолько удобно, что игра просто затягивает тебя, и тебе уже кажется, что ты в том странном и загадочном пластилиновом мире.



**Графика**

Графика очень хорошая, на несколько лет опередившая своё время, даже сейчас на компьютере нет таких качественных игр. Но тут из PS выжали почти максимум. Ну что и следует ожидать от пластилина, он и придаёт игре такой реализм графике. Заставки сделаны очень хорошо. Интерьер раунда тоже оформлен очень качественно, так сказать, нет нечего лишнего. А задний фон так вообще на загляденье.

**Музыка и звуки**

Музыка очень хорошо подобрана к игре. Очень качественная музыка. Поэтому эту игру и делали на Cd, а не на картридже. На него ж нельзя записать хороший звук. Звук подобран очень качественно. Многочисленные звуки дополняют игру, особенно крики обезьян. Я не сильно разбираюсь в музыке, но, по-моему, в игре играет Джаз.

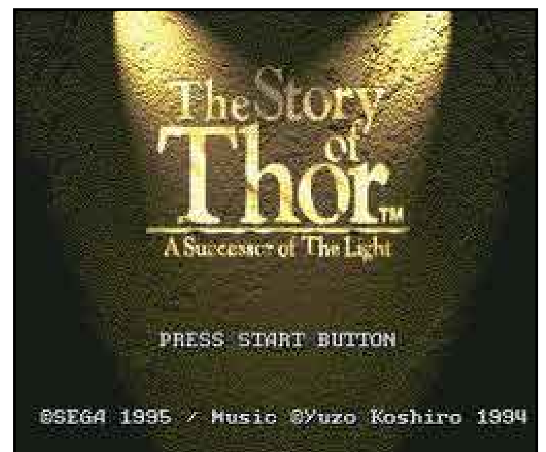



*Примечание Tarantula: Орфография и построение некоторых фраз в данной статье были отредактированы. Смысл статьи оставлен без изменений.*

# The story of Thor (Beyond Oasis)

matrixdll (Хачатрян Мартын)

*…а я тебе говорю, что нет и…О! Вы уже скачали 4-номер и открыли мою статью?! Всё, кладу трубку и больше не отвлекаюсь. Перейдём к теме. А решил я в этот раз написать про…надеюсь сейчас не начнутся споры об истинном названии этой игры…об Истории этого, как его, Горо, а нет, Тора.*




**Разработчик:** Sega
**Жанр:** Action/RPG
**Платформа:** SMD
**Год выхода:** 1994 (Beyond Oasis – 1995)

Короче, The story of Thor. В Европе сие чудо было известно под названием Beyond Oasis. Впервые я увидел эту игрушку в оригинальном варианте, то есть всё было на японском, а значит об истинном сюжете мне оставалось только догадываться. Кое-как пройдя эту игрушенцию с учётом всех уникальных глюков картриджей с батарейками, я очень захотел поиграть в Beyond Oasis, поскольку я был глубоко убеждён после прочтения её описания в одной из десятков книг с кодами, что это вторая часть: новое имя героя, а значит, как уже я додумал сюжет, у него будет не золотой, а серебряный нарукавник, который ещё с красным камешком, помните? И у меня была возможность заказать эту игруху за 300 р., но честно говоря, я не горел особым желанием выложить на столик торгашу эту приличную в то время для меня сумму, так как оригинальный Story of Thor достался мне на халяву: подарил мне его пацан один, который, видать, не понял игру…и ещё, как я уже понял потом, он не знал о возможности сохраняться по причине отсутствия батарейки в картридже и… вообще-то, никто у нас со времён появления НЕС'а в городе никогда не произносил слово «картридж»: все их называли просто кассеты… В общем, хорошо, что я отказался от этой затеи: приобрести Beyond Oasis за вышеуказанную сумму. Появилось со временем у меня такое чудо, как ПК, а потом второе чудо, именуемое всемирной паутиной, а потом я узнал о третьем чуде – ЭМУЛЯЦИЯ. Вот я и скачал Beyond Oasis, просмотр которого меня просто шокировал: ЭТО ЖЕ ПОЛНАЯ КОПИЯ ЯПОНСКОГО ТОРА, только на английском!!! Во блин облом был бы, если б я всё-таки купил в своё время «Далёкий Оазис»… у кого с английским не лады, это дословный перевод Beyond Oasis. Ну всё, со вступлением закончил, теперь об игре…

СЮЖЕТ: начнём с того, что вы будете играть за человека по имени Али (к сожалению, японский ещё не выучил… буду рассказывать на примере Beyond Oasis'а), будущего короля королевства своего, который, ну трудно сказать, что он был искателем сокровищ. Наверняка его хобби было ближе к понятию «археолог», но в отличие от археолога, он просто коллекционировал, а не изучал свои находки. Так вот, искал он всякие древности, каждый раз выплывая на своей небольшой лодке в открытое море, рыскал по близлежащим островкам и в какой-то очередной пещере наткнулся на небольшой клад. Было там всякого полно: и золотые монеты, и ожерелья, и драгоценные камни… Но взгляд нашего археолога устремился на браслет, золотой браслет с впечатанным в него синим камнем. Решил он посмотреть, как у него на руке будет смотреться, надел и засверкало всё, привиделся ему образ старца в пылающем огне, который посвятил его в истинную историю государства Оазис: «Ты, Али, достоин заполучить силу этого браслета. Но прежде, чем приступить к тому, что ждёт тебя, послушай: есть у этого золотого браслета пара – серебряный браслет, всегда служивший только во имя злых помыслов. Когда-то в нашем королевстве, жили два величайших мага, боровшихся друг с другом за свою истину. И неизвестно, что б случилось, если бы чёрный маг заполучил тогда оба браслета. Но белый маг, пожертвовав своей жизнью, уничтожил и себя, и своего заклятого врага… Оба браслета пропали, но недавно некий странник обнаружил серебряный браслет, который оковал его душу своей прихотью уничтожить всё, что сооружалось веками. Поэтому ты нашёл меня, былое повторится. Ты должен остановить серебряный браслет. Найди четырёх духов, которые помогут тебе в твоей миссии… Вперёд!» Ну, в общем, меня устраивает такой сюжет: без лишних выкрутасов и без невероятно сложных имён у главперсов типа «маг Маргоналиат из Гирбердунцоляндии» (ну вы знаете, о чём



это я) – то, что надо!!! Ведь на самом деле, весь кайф от игрового процесса заключён не в раскрутке сюжета по мере прохождения (хотя и здесь вас поджидает сюрприз в конце игры), а в самом геймплее, и это ещё раз доказывает то, что нельзя относить данную игру к жанру РПГ только из-за того, что у героя после каждой двадцатки убитых врагов прибавляется несколько единиц HP и SP (ведь RPG – это role playing game)... Но всё же это, моё мнение, которое наверняка многие из вас разделяют со мной. Это "адназначна" платформенный экшн – лучший экземпляр на данной консоли! И ещё: если у кого проблемы с английским, то в рунете можно найти отличный перевод от знаменитой группы ромхакеров «Шедевр»…

ГЕЙМПЛЕЙ: Здесь только благодарности авторам игры, одни положительные эмоции. Прекрасно подобранное управление + моментальная реакция главперса на любые ваши прихоти, а отсутствие возможности перенастраивать кнопки управления доказывают профессиональность создателей, а также целой армии тестирующих эту гаму перед её изданием… Ко всему этому в качестве приправы подаётся отличная музыка, меняющаяся в зависимости от локации и полностью передающая атмосферу игры, а также качественная озвучка (кстати, половина звуков заимствованы из первой Streets of Rage). Особенно мне нравится возглас этого принца, когда он с ноги в прыжке кому-нибудь челюсть выправляет ?. А эти хранители браслета – ну это просто отпад! По мере прохождения вы найдёте всех четырёх духов: Воды, Огня, …э-э, ну вроде это дух Тени и дух Земли. Каждый из этих духов обладает своими способностями, которыё зачастую бывают очень полезными, а порой без них вообще невозможно пройти отдельные моменты в игре. Интерес состоит в возможности частичного контроля над духами, что придаёт ещё больший интерес к самой игре + левелдизайнеры не поленились напичкать игру не только интересными головоломками, но ещё и добавили кучу секретных тайников, после нахождения каждой из них в отдельности приводит гамера в неописуемый восторг: зачастую там можно найди очень мощное оружие или же какое-нибудь зелье, полностью восстанавливающее ваши силы. Все эти предметы в игре – всё-таки редкость. Так что, реиграбельность гарантирована. В игре довольно большой выбор оружия и предметов, которые различаются между собой не только по названиям, но и графически, а для сеги, согласитесь, не так уж много игр, где так детально прорисована анимация не только главного персонажа, но и каждого оружия в отдельности. Собственно говоря, о геймплее много не порассуждаешь, как в рекламе Макдональдского гамбургера: «О хорошем гамбургере много не поспоришь…» В общем, самому ощутить надо! В этом плане игра вас не разочарует.

ГРАФИКА: воспоминания из моего детства: читал я в какой-то книжке с кодами про эту игру. Начиналось описание таким образом: графика – схематическая, косоугольная проекция… Как вам такое, а? Схематическая графика!!! Да они, видать, в глаза не видели Operation Europe… Для начала взгляните на скриншоты… Посмотрели??? Читаем дальше :)… Прошу прощения, но о графике сеговской игры трудно что-то сказать. Я знаю только два параметра для подобных игр: качество анимации и подобранная цветовая палитра (ну, приятная для восприятия или наоборот). The story of Thor по обоим параметрам получает по 10 баллов: для сеги – очень красиво!

ЗВУК И МУЗЫКА: какие мы все грамотные стали: узнали, что звуковой чип на сеге – есть подобие спектрумовского, так сразу в один голос заладили: «На Снес'е музыка адназначна лучше» Прошу не обижаться на



моё высказывание, оно обращено к тем, кто знает, к кому оно обращено… многие действительно так и думают, послушав музыку на эмулях сеги и Снес'а. А я могу сказать почему. Помнится первую сегу я увидел в оригинале, не китайскую какую-нибудь, а чисто японскую, на корпусе которой выпечатано "made in japan". Аналогичная фраза была найдена мною после разборки корпуса на плате. Так вот, объясню на конкретном примере: когда-то я сильно увлекался всеми вами известной UMK 3… играл я за Лю Кэнга: вот я выпускаю огненный луч и слышу тихий звук на заднем плане, больше похожий на эхо (запомнили?:)… Со временем я получил в руки ещё одну сеговскую консоль, на коробке которой было написано "made in korea", а на приставке под корпусом была подписана made in Ch... ну а дальше вы знаете. В общем, играл я и на ней в ту же UMK, в тот же картридж: выпустив тот же огненный луч тем же Лю кэнгом, вместо тихого эха я услышал лишь громкий шум, похожий на скрежет, и всё это отнюдь не из-за антенного модулятора ( я проверял, переставлял с одного корпуса в другой – звук оставался одним и тем же)…

Я это всё к чему говорил? А к тому, что если даже между железными приставками есть различие в звуке, то как же можно оценить истинный звук на каком-то софтварном эмуляторе??? Единственное, что я добавлю, так это то, что максимально приближённый к реальному звук выдаёт Gens32 Surreal, а худший звук у Gens+...(я нисколько не отрицаю, что музыка на Супер Нинтендо хуже, отнюдь нет. Просто не надо говорить, что сеговский Ямаха-чип ни на что реальное не способен, даже не послушав такие игры как Batman & Robin, Ecco the dolphin или тот же Beyond Oasis)



Теперь по поводу игры: в story of Thor и звук, и музыка для так называемого "3-х голосого синтезатора, полного аналога на ZX Spectrum 128, который якобы впечатлять не мог" – меня очень сильно впечатлил: у кого была замечательная возможность слышать стерео-звук на телеке (которой у меня не было), могли ещё и оценить такоё редкостный спецэффект, как отдаление и приближение звука в игровом пространстве. 8 баллов! адназначна…



# Полное прохождение Jurassic Park

CorvaX (www.bit16.ru)

**Содержание:**






## 1 – Информация об игре

**Название** – Jurassic Park
**Платформа** – NES
**Издатель** – Ocean
**Год** -1993
**Жанр** – бродилка

### *1.1 – Скучная легальная часть*



## 2 – Сюжет

Думаю, что одноименный фильм маэстро Спилберга видели практически все, но перескажу сюжет.

С помощью генных технологий, ученым удалось воскресить динозавров. На острове в Центральной Америке, где проходил эксперимент, был построен парк развлечений. Но произошло ЧП, и из-за отключения электричества древние рептилии вырвались на свободу. Вам выпала роль палеонтолога Алана Гранта и ваша задача спастись с этого чертова острова. При этом желательно спасти двух детишек – Тима и Лекс =)

## 3 – Управление

**Стрелки** – направление движения
**A** – Прыжок, гребля при плавании на лодке
**B** – Выстрел, подключиться к компьютеру, подтверждение действий в меню
**Select** – Переключение патронов
**Start** – Пауза, отключиться от компьютера

# 4 – Материальная часть

## *4.1 – Враги*

### Компсогнат



Маленький хищный динозавр. Почти безобиден, если один. Стаи таких могут создать проблему.
Жизни – мало. Скорость – маленькая

### Дилофорзавр



Выскакивает из укрытий, и плюются ядом. Стоит на месте. Плевки имеют ограниченный радиус.
Жизни – средне. Скорость – стоит
(Примечание: на самом деле такого плюющегося динозавра не существует. Был назван как наиболее похожий на того, что был в фильме.)

### Велоцираптор



Любит побегать за вами. По какой-то причине, если находится в комнате, не выходит за ее пределы.
Довольно опасен.
Жизни – средне. Скорость – быстрый

### Брахиозавр



Огромный динозавр в воде. Видна только голова и шея. Сам не нападает.
Жизни – неубиваем. Скорость – маленькая

### Диметродон



Динозавр из кустов на третьем уровне. Сам безобиден, если вы не попадете под его лапы
Жизни – неубиваем. Скорость - средняя

### Стегозавр



То же что и диметродон, только в другом облике
Жизни – неубиваем. Скорость – средняя



**Ихтиозавр**
Похож на дельфина. Выпрыгивает из воды в надежде сбить вас.
Жизни – неубиваем. Скорость – быстрый



**Трицератопс**
Огромный рогатый динозавр.
Жизни – неубиваем. Скорость – быстрый



**Тираннозавр**
Первобытная машина смерти. Думаю, вы его узнаете. = )
Жизни – много. Скорость – быстрый

***4.2 – Патроны***
Желтые – самые обычнее. Остаются от врагов.
Зеленые – мощные. В два раза сильнее обычных. Рекомендую против рапторов
Синие – очень мощные. В четыре раза сильнее простых. Сохраните для Ти-Рекса
Красные – тройные. Очень редкие. Рекомендовано против стай врагов и в узких проходах

***4.3 – Призы***
Коробки со знаком «?». Могут прибавить/отнять частично или полностью жизнь или подарить временную неуязвимость.

## 5 – Прохождение




### Уровень 1

***Внимание…***
***Питание электрической ограды было отключено.***
***Динозавры захватили Парк Юрского Периода.***
***Найдите Тима и спасите его от стада гигантских трицератопсов.***
***Подсказка – используйте указатели для полезной информации.***
***Конец сообщения***

Первым делом возьмите патроны справа от вас, так как к вам уже приближаются компсогнаты. Затем идите вниз и подберите между деревьев карточку доступа к информационным указателям. Внизу лежат синие патроны, но будьте внимательны – в кустах рядом сидит раптор.

На этом уровне 12 яиц динозавров. Их необходимо либо уничтожить, либо собрать. Собирать полезнее, так как за это дают очки. Внутренняя часть уровня небольшая, так что вы без труда найдете их все. Осторожно, за деревом в нижней части уровня сидит дилофозавр.

На месте последнего яйца появится карточка. Она отпирает дверь домика в нижнем левом углу. Внутри надо собрать еще 4 яйца для новой карточки. Она от дома в правой части уровня.

Соберите 10 яиц и используйте получившуюся карточку на компьютере внизу справа. В меню выберите пункт Gate Control и увидите сообщение о том, что главные ворота открыты. Это те самые, возле которых мы начали игру.

Войдя внутрь парка, мы попадем на равнину, где увидим Тима. Подбегите к нему и возьмите с собой. Слышите нарастающий

гул? Это стадо трицератопсов.

Замечу, что опасность представляют только головы и лапы динозавров. Под хвостом можно пробежать без риска для жизни. Старайтесь держаться левой стороны экрана и внизу, так как в стаде будет три динозавра слева, бегущие вплотную друг к другу. Довольно сложно, но у вас получится.




## Уровень 2

***Поздравляем. Вы спасли Тима от участи быть раздавленным.***
***Тим сказал вам, что его сестра прячется вблизи от Ти-рекса.***
***Найдите Лекс и спасите ее от Ти-Рекса.***

***Конец сообщения***

Первая часть уровня ничего сложного в себе не содержит. Соберите все яйца и, уклоняясь от плевков дилофозавров, проследуете в загон с рапторами.

Внутри глядите в оба – этот загон полон хищников, норовящих выпрыгнуть прямо перед вами из кустов. В предпоследней комнате в зарослях лежит неуязвимость. Это весьма кстати.

Вторая часть уровня представляет собой подъем по реке. Прыгайте в надувную лодку и гребите. Поскольку доктор Грант не Горо и держит весла обоими руками, стрелять вы не можете. Придеться уклонятся от ядовитых плевков и бревен. На второй части подъема вам встретятся брахиозавры. Не гоните вперед, а пропустите их – целее будете. В воде плавают яйца, но собирать их не обязательно. Учтите, что если соберете все, получите жизнь.

Лекс судорожно машет вам руками, а на полянку выходит Ти-Рекс. Подберите глупую девчонку и маневрируйте по экрану, стреляя в динозавра, когда тот наклонит голову к земле. Старайтесь держаться этих двух камней, там вы в относительной безопасности.




## Уровень 3

***Отлично. Вы спасли Лекс от участи быть съеденной.***
***Теперь восстановите питание на острове, запустив, главный генератор.***
***Запомните порядок действий***
***1 – Включите все питание в доме управления***
***2 – Запустите главные компьютеры в правильной последовательности***

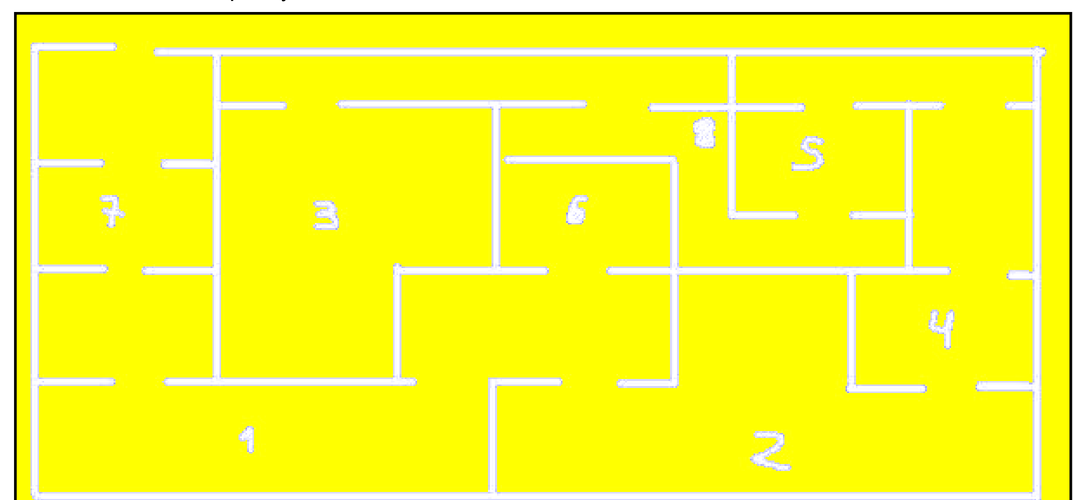
***Конец сообщения***

Для первой карточки вам необходимо 19 яиц. Придется поплутать в зарослях деревьев в левой части. К рапторам прибавилась новые особи. Из одних кустов в другие перебегает стегозавр. Если вы попадете по его лапы – жизнь долой. Я вас предупредил.

Обойдя заросли и спустившись в правую часть, вы встретите друга стегозавра – диметродона. Также не спешите, уступите дорогу. Два яйца находятся на крыше гостевого центра и их охранят два дилофозавра перекрестным огнем. Последние яйца находятся за тем домиком, возле которого вы начали игру. Взяв карточку, заходите в этот треугольный домик и включите там все рубильники. Затем следуйте в гостевой центр.

Вам необходимо запустить 8 терминалов в определенной последовательности. Я не силен в ASCII рисовании, поэтому намалевал схему в пэйнте. Включайте компьютеры в комнатах, по порядку.

Включив последний компьютер, вы окончите этот уровень.





## Уровень 4

***Питание восстановлено.***
***Внимание.***
***Рапторы начали размножаться***
***Вы должны найти гнезда рапторов и уничтожить их при помощи взрывчатки***

***Конец сообщения***

Кругом лава, а из вулканов вылетает пепел, который может нанести вам повреждения. Все как обычно – соберите яйца (уровень сам по себе небольшой) и, заполучив карточку, пройдите в дом справа. Там подберете 3 часовых бомбы.

На уровне 3 пещеры с кладкам яиц. В каждой надо сначала собрать яйца (гы..а что тогда мы взрываем?) и затем установить бомбу на место, отмеченное крестом. Затем вам будет дано несколько секунд (нижняя пещера – 10, правая– 30, верхняя – 20). Один совет – делайте ноги. Этот уровень кажется самым коротким из-за своей динамичности.



## Уровень 5

***Главное гнездо рапторов уничтожено.***
***Рация в комнате управления уничтожена рапторами***
***Ваш единственный шанс это добраться до дока***
***и использовать рацию на борту корабля.***

***Конец сообщения***

Первая часть уровня протекает на перекрытиях местного водоема. Встречайте передков Флиппера – ихтиозавров. Они выпрыгивают из воды в надежде зацепить вас. Но они не так опасны, как оголенные решетки под напряжением. Эта часть уровня донельзя прямолинейна и вас, что называется «ведет сама дорога. Но не забывайте собирать яйца, а то не сможете пройти дальше без карточки.

Нас ждет еще одна встреча со стадом трицератопсов. Но на этот раз с поля, где растет трава-энергетик, так как движутся раза в 4 быстрее. Тактика та же, все дело в реакции.

Попав на борт, соберите яйца, разбросанные по всему кораблю. Заполучив карточку, заходите в дверь, что внизу справа в левом отсеке.

Внутри полно решеток под током и генераторов, стреляющими молниями. Эти молнии не перепрыгнуть, так что выжидайте момент и проскочите. Маленьким компсогнатам, разряды тока нипочем и они свободно разгуливают по отсеку. Из-за узости коридоров попасть в них проблематично, поэтому используйте красные патроны. Берите карточку, выходите из отсека и идите наверх в дверь справа. Это еще один отсек с генераторами. Ваша задача та же. Затем выходите и следуйте в дверь напротив трапа. Вам покажут заставку, что сигнал о помощи послан.

## Уровень 6

***Вертолет в пути.***
***Следуйте на вертолетную площадку для посадки и безопасности.***

***Внимание***
***Густонаселенная зона***

***Конец сообщения***

Это очень запутанный и полный врагов уровень. Сначала соберите все яйца на улице. Карточку вы не получите, ибо часть яиц лежит на крышах зданий. В верхнем правом углу лежит пропуск от двери в нижней левой части (проход за зарослями).

Соберите все яйца внутри. Компьютер почему-то не работает, и Мистера ДНК мы не увидим. Затем проходите через двойные синие двери в правой части здания.

Возьмите еще яиц и карточку, заходите в соседнюю дверь, с той, откуда вы только что вышли. Опять сбор яиц. Затем в двери справа. Пройдитесь по этой большой крыше и соберите, все что собирается. Возвращаетесь назад в самое первое здание и войдите в двери посередине.

Возьмите карточку и идите назад, в правую дверь, еще раз в правую, в среднюю. Все. Это последнее яйцо на улице. Хватайте карточку и марш на улицу.

Заходите в вольер, возле которого вы начали уровень. Это маленький загон полный динозавров. Надо собрать последние в этой игре 3 яйца. Проблема, в том, что они скрыты за зарослями. Первое находить в левом нижнем углу, в начале. Второе - в больших зарослях внизу от двух знаков JP. И последнее - в маленьком кусте, внизу, ближе к концу вольера. Не сходите с места, вам надо еще взять карточку, о чем вы узнаете по звуку. Все. Заходите в дверь.

***Внимание***

***Тим и Лекс пойманы Ти-Рексом.***
***Спасите их обоих и уничтожьте Ти-Рекса***

***Удачи***

***Конец сообщения***

Последняя битва мало, чем отличается от той, где вы спасали Лекс. Разница лишь, что у динозаврика вдвое больше жизней, и вместе с Лекс ее брат. Тактика та же – стреляйте, когда он наклониться к земле. Тираннозавр стало немого похитрее, а у вас побольше и помощнее патроны. Ну, кто кого?

Идите на вертолетную площадку

***Последнее сообщение***

***Поздравляем, вы убежали из Юрского Парка***
***Вы были успешны, когда остальные стали обедом***
***Но некоторые динозавры выжили, и только время покажет, кто правит на Земле***

***Конец сообщения***

## Конец игры

Теперь вы можете поблуждать по участку, где расставлены таблички с именами разработчиков. Как надоест, идите влево, там выход. Осталось только внести свое имя на доску рекордов. Поздравляю, игра пройдена!

## 6 – Секреты

На заставке, когда динозавр откроет пасть, набирайте ВЛЕВО – ВНИЗ – ВПРАВО, пока не услышите взрыв. Теперь, в игре, на паузе, нажав SELECT, вы перескочите на следующий уровень

## 7 – ЧаВо

Вопрос: Что такое ЧаВо?
Ответ: Термин FAQ (Frequently Asked Questions) слышали? Русский аналог – Частые Вопросы – ЧаВо ;)

В: А жизни в этой игре дают?
О: Да, за каждую 1000 очков

В: Откуда растут руки у дизайнера уровней? Как из вольера на втором уровне можно выйти к реке?
О: Я тоже такое заметил. Ну, что сделано, то сделано

В: Какое максимальное число патронов?
О: 99

В: Я слышал, можно играть за раптора.
О: Вы спутали эту игру с версией для Сеги

В: Почему в видеопрохождении, ты не собрал коробки со знаком «?»
О: Потому что они мне не нужны. Да и надо вам что-то оставить, что можно узнать самим = )

# Обзор лучших эмуляторов Mega Drive (и не только)

*Полтергейст*



***Здравствуйте, дорогие мои любители эмуляции,***

***а также по совместительству посетители Bit16 и читатели журнала Romomania! Да-да, всё верно, с вами снова Romomania-TestLab, и сегодня речь в нашем обзоре пойдёт... Какие же вы догадливые всё таки ;). Конечно же, об эмуляторах любимой всеми 16'битной Mega Drive! Mega Drive... Как много в этом слове (или всё-таки в двух словах :) для сердца эму-геймерского слилось! После того, как Master System особо не прижилась перед телевизорами геймеров (во многом "благодаря", понятное дело) NES'у, Sega решает, что второй раз она подобной промашки не совершит. И действительно, долгое время Sega Mega Drive держала верх по популярности, "откусывая" у Nintendo изрядный "кусочек пирога" с мировых продаж. Ну а появление и дальнейшую жизнь приставки в России (пусть в большинстве случаев и в виде китайских клонов) описать словами сложно.Как уже догадался наш читатель, в этом обзоре речь пойдёт об эмуляторах главным образом Sega Mega Drive (в США известной как Genesis). А в силу того, что все три рассмотренные в этом обзоре программы позволяют запускать ромы и образы и других приставок от Sega, я эти консоли так или иначе зацепил, хотя основное внимание сконцентрировано, разумеется, на эмулировании Mega Drive. Итак, на стол Romomania_TestLab в этот раз попадают следующие экземпляры: Kega Fusion 3.51, Gens 2.14 (Souvenir), Gens32 Surreal 1.69. На момент написания данного обзора это самые свежие версии. Что ж, без лишней и напускной демагогии приступим к делу.***

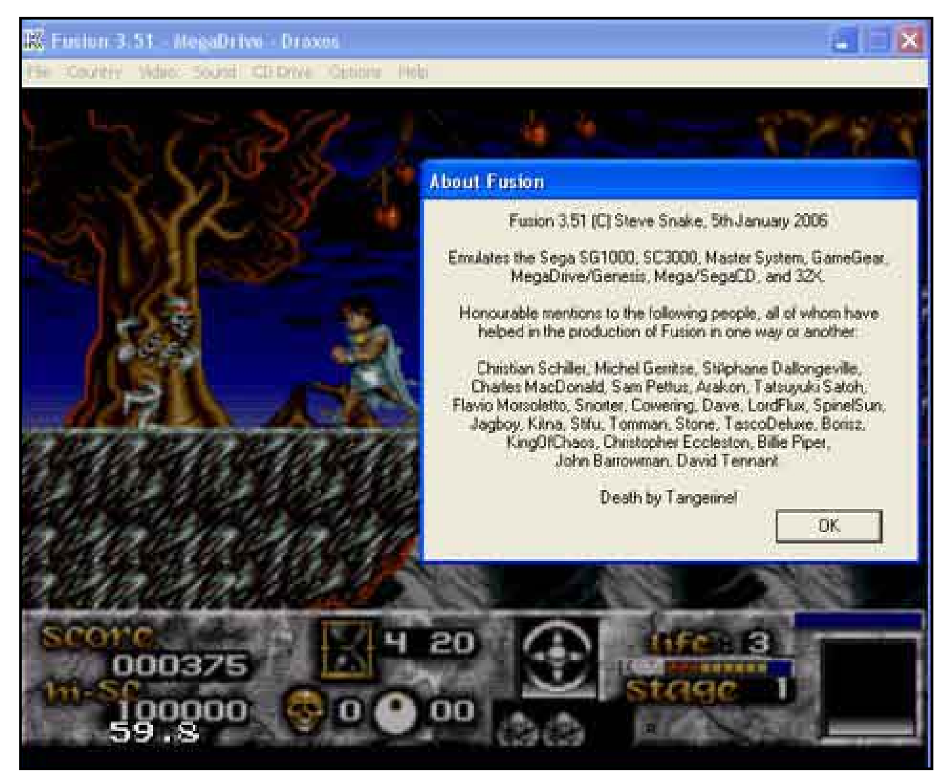
## Kega Fusion 3.51

**Разработчик: Стив Снейк (Steve Snake);**
**Дата выпуска: 5 января 2006 года;**
**Размер дистрибутива: 298 Кб;**
**Веб-сайт: http://kega.eidolons-inn.net**
**Эмулируемые платформы: Mega Drive, Master System, Sega CD, Sega 32X и GameGear.**

Является моим любимым эмулятором приставок от Sega. И по совместительству одним из самых лучших среди этого класса эмуляторов. На мой взгляд, за лавры лидера с ним может побороться разве что Gens. В любом случае, незыблемая формула "что есть у одного, нет у другого" (ну и, соответственно, наоборот) остаётся в неприкосновенности и в случае противостояния "Kega Fusion VS Gens". А следовательно, эму-геймеру опять есть из чего выбрать, что уже есть очень хорошо.

Для начала немного истории. Автор Kega Fusion - тот самый Стив Снейк, разработавший знаменитый KGen98 в относительно далёком 1998 году. Причём, Kega Fusion представляет из себя не переделанный KGen, а переписанный с нуля продукт! Мало того, после того как у Стива произошла поломка жёсткого диска, и все наработки в плане нового эмулятора ушли в небытиё, автор сел и заново, опять же, с нуля написал код Fusion'a! Поистине героический разработчик! Не напоминает ли вам это Булгакова с его "Мастером и Маргаритой", когда рукопись не сгорела в камине? Как мы видим, даже в эмуляционном мире действует это, так сказать, правило: "Рукописи не горят!" И этим всё сказано. Браво Стиву Снейку!

Прежде всего хочется отметить просто потрясающую совместимость эмулятора с играми. На моей памяти ещё не было такого инцидента, чтобы на Kega Fusion тот или иной ром не запустился бы, а, к примеру, на Gens'е пошёл, как это происходит сплошь и рядом на поле




NES-эмуляторов. Заслуживает внимания и представление в программе видео/аудио настроек: они изменяются эму-геймером не в отдельном диалоговом окошке, а напрямую из меню программы. Причём, функциональность от этого нисколько не пострадала, как это следовало бы ожидать. Напротив, разработчик настолько лаконично и компактно их разместил, что начинаешь с ужасом воображать, до каких размеров разбухли бы "менюшки", если бы автор плюнул на эту компактность и расположил их как придётся. Например, в первом блоке меню "Video" можно изменить разрешения оконного и полноэкранного режимов, во втором перейти в этот самый Fullscreen (кстати, разработчик пошёл на очень нестандартный ход - для перехода в полноэкранный режим можно использовать не только привычную комбинацию Alt+Enter, но и Escape; нигде больше подобного не встречал), а также воспользоваться функцией Vsync. Никуда не делись и любимые многими scanlines (всё же одна из самых популярных графических "фич" эму-

геймеров, в духе ностальгии по старым-добрым телевизорам). Другая довольно любопытная задумка Стива Снейка состоит в поддержке особых Render-плагинов, позволяющих заметно улучшить качество картинки. К сожалению, в стандартной комплектации эмулятора оных плагинов нет, так что придётся искать их отдельно. Честно говоря, не совсем понятен такой ход. Ведь, к примеру, тот же ZSNES изначально содержит в своём коде нечто подобное, в любой комплектации. Ну а если признаться, то это с моей стороны не более, чем мелкая ничего не значащая придирка, тем более, не совсем корректно подобным образом сравнивать эмуляторы двух абсолютно разных, путь и схожих по битности, приставок. Да и без Render-плагинов изображение в KF выглядит по крайней мере не хуже, чем на вашем любимом телевизоре аналогичные игры. Предпоследний блок в меню "Video" позволит эму-геймеру менять ориентацию экрана, ну а последний пункт этой "менюшки" уже стал классикой практически для любых эмуляторов - Fast Forward (быстрая перемотка), ценность которого просто не знает границ (по крайней мере, лично для меня). Кстати, конкретно в KF этот самый Fast Forward реализован весьма нестандартно: если в других эмуляторах для его задействования необходимо постоянно жать определённую клавишу (чаще всего "тильду"), то здесь так называемые On/Off переключаются единоразовым нажатием клавиши Backspace.

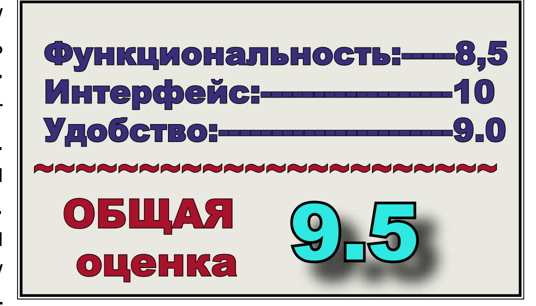
Меню "Звук" ("Audio"), конечно, не представляет того обилия разнообразных опций, которые были в предыдущем меню, однако в плане игрового звука большего нам и не надо. Необходимый минимум - это, как всегда, изменение частоты дискретизации (22050 Гц, 44100 Гц и т.п.), а также ставшая обыденной возможность записать звук в игре в WAV-файл. Помимо этого формата присутствует ещё и некий VGS, отказавшийся воспроизводиться ни в одном проигрывателе. А такие опции как Overdrive и SuperHQ ощутимо улучшают звук. Послушайте, к примеру, начальную заставку игры Scooby Doo Mystery с выключенным Overdrive, и всё сразу станет понятно без слов.

Но, разумеется, нельзя сказать, что в эмуляторе совсем обошлось без диалоговых окошек с настройками. Окошко, вызываемое по пункту "Set config", разделено на шесть закладок. Большинство настроек этого окошка связаны с путями к вашим сохранёнкам, BIOS'ам (файлам прошивки) и скриншотам. Ну а по названию закладки "Controllers" понятно, для чего она предназначается. Помимо трёх- и шестикнопочных джойстиков, также имеется поддержка мыши и Menacer'а (насколько я понял, это световой пистолет, но могу и ошибаться). Сам процесс сопоставления кнопок/клавиш реальных девайсов эмулируемым геймпадам приносит ничего кроме удовольствия, ибо довольно грамотно продуман. К тому же, отметив флажки TeamPlayer, находящиеся внизу окошка на этой закладке, можно увеличить количество возможных игроков до четырёх или восьми. В ряде случаев может помочь возможность отображения в углу экрана количества кадров в секунду. Включить данную опцию можно из меню "Options -> Show FPS". Среди других мелочей следует отметить и удобную систему горячих клавиш.

Радует также и то, что в последней версии появилась возможность игры по сети. Признаюсь, что как раз NetPlay этой версии я ещё протестировать не успел, поэтому сказать о его качестве пока не могу. Но что-то мне подсказывает, что сам Стив Снейк вряд ли мог бы сделать его посредственным, если учитывать, что другие стороны Kega Fusion доведены буквально до блеска.

И в заключение об этом эмуляторе хочется сказать о системе переключения регионов. Как известно, в целях поуменьшить пиратство Sega ввела региональные ограничения для картриджей и самих консолей. В Kega Fusion можно как вручную переключать регионы, так и поставить на автоопределение, причём имеется возможность даже выставить последовательность проверки регионов. Так как региональную защиту имеет не очень большой процент игр, частота использования этого меню довольно мала, но всё равно приятно, что Снейк позаботился и об этом. Ну а "эмулирование" телевизионных помех (как бы это смешно ни звучало) во время простоя эмулятора только добавляет программе эдакого шарма.

О достоинствах этой программы можно рассуждать ещё очень и очеьн долго. Для меня Kega Fusion остаётся самым лучшим и любимым эмулятором Mega Drive. Впечатляющая функциональность, удобный интерфейс и при всё этом небольшой размер дистрибутива делают Kega Fusion 2.51 лидером среди лидеров!




## Gens 1.24 Souvenir

**Разработчик: Стефан Даллонгевилль (Stephane Dallongeville);**

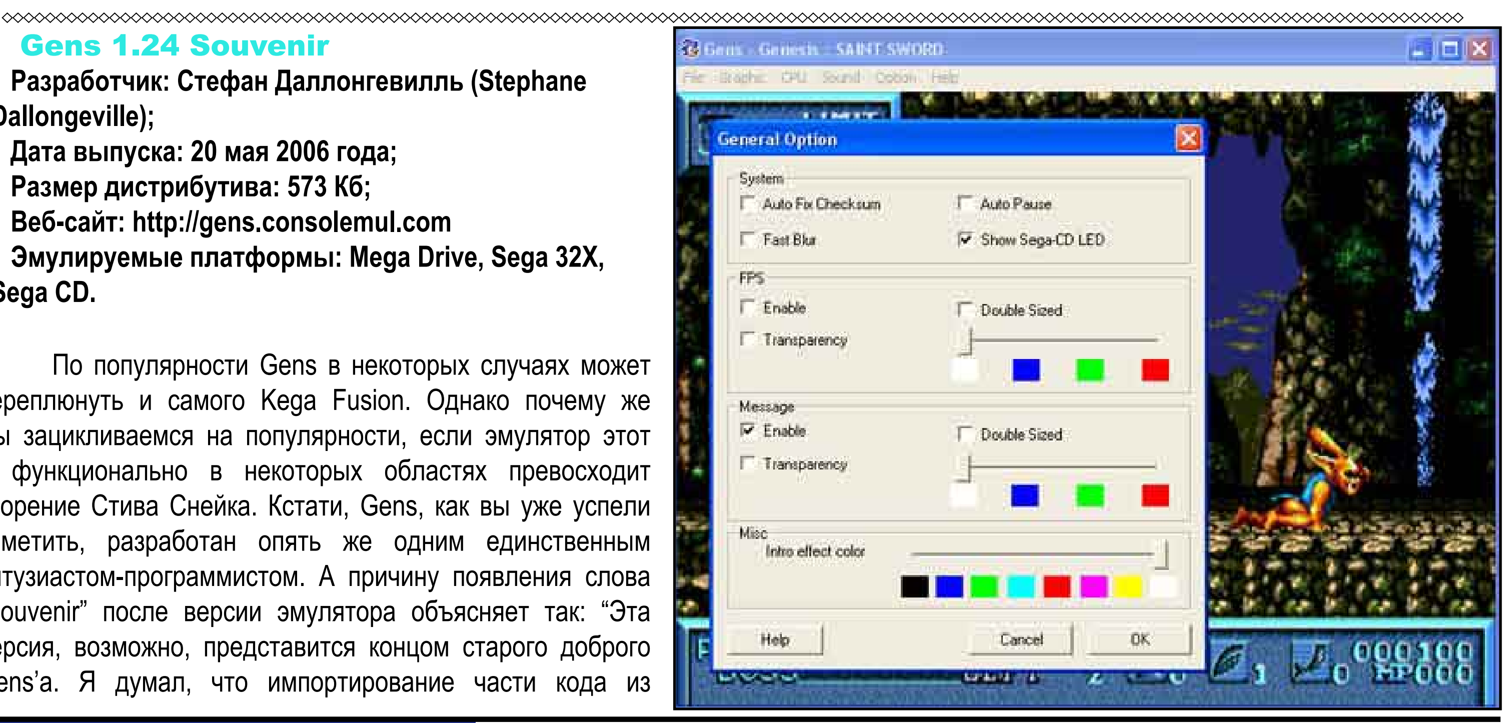
**Дата выпуска: 20 мая 2006 года;**

**Размер дистрибутива: 573 Кб;**

**Веб-сайт: http://gens.consolemul.com**

**Эмулируемые платформы: Mega Drive, Sega 32X, Sega CD.**

По популярности Gens в некоторых случаях может переплюнуть и самого Kega Fusion. Однако почему же мы зацикливаемся на популярности, если эмулятор этот и функционально в некоторых областях превосходит творение Стива Снейка. Кстати, Gens, как вы уже успели заметить, разработан опять же одним единственным энтузиастом-программистом. А причину появления слова "Souvenir" после версии эмулятора объясняет так: "Эта версия, возможно, представится концом старого доброго Gens'а. Я думал, что импортирование части кода из



Gens32 позволит стать классическому Gens'у мощнее. Однако принципиальных изменений мало. Gens остался Gens'ом". Что ж, остаётся добавить, что "тот самый" Gens всё равно останется для нас одним из лучших эмуляторов вне зависимости от того, много ли изменений произошло по сравнению с предыдущими версиями.

Разработчиком заявлена совместимость с 93% MegaDrive-игр. И совершенно не лукавил: большинство опробованных мной в Gens'е игр по всем параметрам шли не хуже, нежели в Kega Fusion. Да и автоопределение регионов игр реализовано ничуть не хуже, чем в KF, хоть и немного по-другому. В плане настроек два конкурирующих эмулятора на удивление взаимозаменяемы. Те функции, которых нет в KF, найдутся в Gens'е, и наоборот. К примеру, в основной код Gens'a уже зашита парочка Render-плагинов (я уже упоминал о них выше). Однако их использование невооружённому глазу заметно лишь в оконном режиме. При переходе же в полноэкранный выставленные плагины как рукой сносит! Единственное, что хоть как-то спасает в fullscreen-режиме (и в оконном тоже), - опция размытия "Fast Blur", флажок которой можно найти в меню "Option -> Misc". Кстати, в этом же диалоговом окошке можно выставить показ количества кадров в секунду, причём можно настроить даже то, каким размером и цветом будет отображаемое число. Честно говоря, очень удивило отсутствие в меню "Graphic" возможности переключения разрешения в полноэкранном режиме. Единственное, что можно предположить в этой ситуации, - это то, что в fullscreen'е программа просто подстраивается под то разрешение, которое выставлено в данный момент в Windows. В любом случае, какого-либо принципиального значения отсутствие этого пунтка не имеет. В том же меню "Graphic" можно вызвать окошко Color Adjustment, в котором можно изменить контрастность и яркость изображения в эмуляторе. На своём опыте могу признать, что для владельцев старых 12"-мониторов наличие такой возможности сразу же решит вопрос выбора эмулятора, ибо с яркостью в подобных мониторах явные проблемы. Любопытна и система "быстрой перемотки". В отличией от других эмуляторов, никаких клавих для этого держать не нужно. Достаточно выставить в меню "Graphic -> Frame Skip" нужную скорость. В тех ситуациях, когда надо "прогнать" какой-то длительный отрезок времени, данная реализация "быстрой перемотки", может быть, и вполне приемлема. Но в подавляющем большинстве случаев всё же удобнеее пользоваться отдельной клавишей. В меню "CPU" можно не только совершить аппаратную перезагрузку всей эмулируемой консоли, но и также произвести reset процессоров Z80 и 68000. Как мне кажется, степень полезности подобной вивисекции для рядового эму-геймера приближается к нулю. Но всё равно приятно, что Стефан учёл и такую мелочь. Всё же advanced-эму-геймерами подобная возможность, скорее всего, будет востребована.

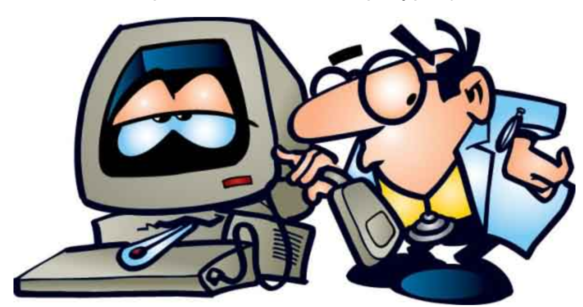
Самой "вкусной" особенностью меню "Sound" для меня представилась возможность записи звука игры не только в WAV, но и в GYM (о нём было сказано в #3), который занимает гораздо меньше места. Вот за эту возможность я просто снимаю шляпу перед Стефаном Даллонгевиллем. Среди других опций этого меню ставшая стандартной смена частоты дискретизации звука, а также возможность включать/отключать эмулирование звуковых чипов, что чаще встретишь в GYM-плагинах и проигрывателях типа Meridian, нежели в эмуляторе. В меню же "Option" (почему-то без окончания s на конце) можно найти уже упоминавшийся пункт Misc, с помощью других пунктов настроить управление, прописать пути сохранений, скриншотов, патчей, bios'ов. Кроме того, можно сохранить все настройки в один конфигурационный файл, чтобы в будущем не возиться лишний раз с ними не возиться. В отличие от некоего подобия телевизионных помех, которое мы наблюдали в Kega Fusion, здесь автор для режима простоя сделал нечто покрасивее. Что-то напоминающее северное сияние.

И о недостатках, куда ж без них. Во-первых, при запуске и закрытии эмулятора он как бы "вздёргивает" кинескоп монитора (в случае с ЭЛТ-мониторами, но и с ЖК будет вести себя аналогично), как будто собирается переходить в полноэкранный режим, переключая разрешение. Как я уже сказал, при закрытии программы наблюдается похожее "вздёргивание". Возможно, это и не недостаток вовсе, но пока я в точности не выяснил его "природу", буду считать его таковым, ежели позволите. Во-вторых, при отмеченном флажке Auto Fix Checksum игры ни в какую не хотели в эмуляторе перезагружаться, в очередной раз знакомя нас с чёрным экраном. Как вы видите, опция эта, несмотря на название "автоисправление", производит как раз противоположное действие (по крайней мере, на первый взгляд), вводя эмулятор в ступор. Кроме этих двух недостатков, других принципиальных "глюков" я не приметил, но, весьма возможно, это дело времени. Ну что ж, Gens до сих пор с успехом оправдывает статус одного из лучших эмуляторов "сеговских" приставок. И, хоть разработчик и добавляет такое неожиданное кодовое слово в название этой версии, в любом случае эта программа доказывает, так сказать, свой статус "one of the best".

**Функциональность:——8.0**
**Интерфейс:——————7.5**
**Удобство:———————8.5**

~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~

**ОБЩАЯ оценка 8.0**


~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~

## Gens32 Surreal 1.69

**Разработчик: DarkDancer (ACOMPAL Gens32 Team);**
**Дата выпуска: 2006 год;**
**Размер дистрибутива: 1,21 Мб;**
**Веб-сайт: http://gens32.emubase.de**
**Эмулируемые платформы: Mega Drive, Sega CD, Sega 32X.**



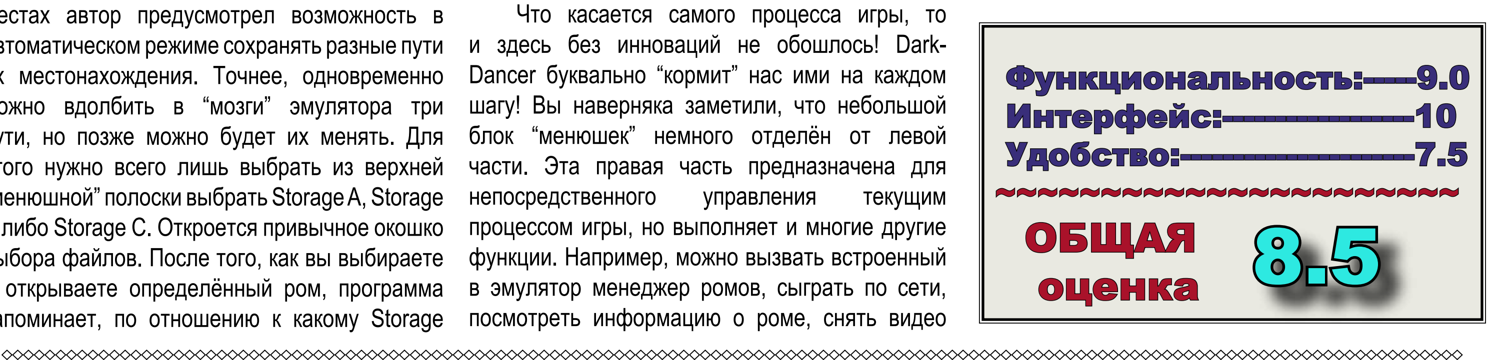

Пусть похожее название не вводит вас в заблуждение: Gens32 создан совершенно другим разработчиком, хоть и на базе кода оригинального Gens'а. Сам Стефан Даллонгевилль на своём сайте утверждает, что Gens32 обновляется чуть ли не каждую неделю. "Если вы ищете что-то вроде "усовершенствованного Gens'а", обязательно обратите внимание на Gens32". - продолжает Стефан. - "По сравнению с классическим Gens'ом он содержит больше новых (и безумных) функций". Что ж, проверим, соответствуют ли слова Стефана действительности.

Первое, что бросается в глаза, - изображение, фигурирующее во время бездействия эмулятора. В отличие от первых двух рассмотренных эмуляторов Gens32 в качестве такого изображения использует статичную картинку (вы можете наблюдать её на скриншоте), но очень красивую и подходящую. Поистине инновационно, на мой взгляд! Благодаря такому ходу интерфейс программы уже выглядит как-то свежее, к тому же очень распологает к игре. К тому же перед появлением основного окошка эмулятора нас встречает небольшое, опять же приятно выполненное приветственное окошко с логотипом программы. Видно, что внешний вид был для автора далеко не на последнем месте.

DarkDancer настолько качественно поработал над этим продуктом, что поначалу ну никак не кажется, что программа построена на базе кода оригинального Gens'а, настолько неожиданные инновации. Прежде всего, стоит отметить, что для любителей держать свои ромы в разных местах автор предусмотрел возможность в автоматическом режиме сохранять разные пути их местонахождения. Точнее, одновременно можно вдолбить в "мозги" эмулятора три пути, но позже можно будет их менять. Для этого нужно всего лишь выбрать из верхней "менюшной" полоски выбрать Storage A, Storage B либо Storage C. Откроется привычное окошко выбора файлов. После того, как вы выбираете и открываете определённый ром, программа запоминает, по отношению к какому Storage вы совершили это действие, и в будущем по нажатию на нужный вам Storage откроется та самая папка. Стоит заметить и то, что стандартные знакомые по классическому Gens'у меню разработчик расположил в одном общем меню "System". Разумеется, стоило ожидать, что и сюда DarkDancer привнесёт какие-то свои изюминки. Так оно и есть: Меню CPU переименована в Hardware (и вполне логично. Я бы на месте разработчика поступил точно так же); появилась возможность реализовать что-то вроде турбо-кнопок; а в меню "Sound" появились новые пункты "Cool Music" и "3D Surround". И это далеко не все нововведения, привнесённые в стандартное меню Gens'а (которое, как я уже говорил, как бы встроено в Gens32). Ещё меня довольно впечатлила возможность назначить свои клавиши/кнопки для различных служебных задач эмулятора, таких как загрузка/сохранение, снятие скриншота, Fast Forward и т.п. Нечасто в современных эмуляторах такое встретишь, чаще всего клавиши (или комбинации клавиш) для выполения вышеперечисленных функций изменить под себя нельзя.

Что касается самого процесса игры, то и здесь без инноваций не обошлось! DarkDancer буквально "кормит" нас ими на каждом шагу! Вы наверняка заметили, что небольшой блок "менюшек" немного отделён от левой части. Эта правая часть предназначена для непосредственного управления текущим процессом игры, но выполняет и многие другие функции. Например, можно вызвать встроенный в эмулятор менеджер ромов, сыграть по сети, посмотреть информацию о роме, снять видео с игры (в собственном формате Gens32, наподобие аналогичной системы VirtuaNES) и многое другое. А, к примеру, с помощью пункта Close игра вовсе не закрывается, а лишь на время исчезает из поля зрения, являя нам свою красивую картинку. Вернуться же в неё можно в любое время с помощью команды Fetch. На мой взгляд, при создании этой "фишки" DarkDancer преследовал цель сделать некую альтернативу стандартным сохранениям, а также сделать игровой процесс немножечко ближе к геймеру. Хотя, заметим в скобках, эмулятор имеет возможность и тривиальных сохранений, куда же без них. Тем более, не забываем, что построен-то Gens32 на старом-добром Gens.

В общем, если перечислять все остальные нововведения Gens32 по сравнению с Gens, то, боюсь, для вас это будет больно утомительно. И так ясно, что DarkDancer, заимствовав код легендарного эмулятора, не просто дополнил его, а позволил ему ещё больше "эволюционировать", уж точно догнав по многим параметрам функциональность Kega Fusion.



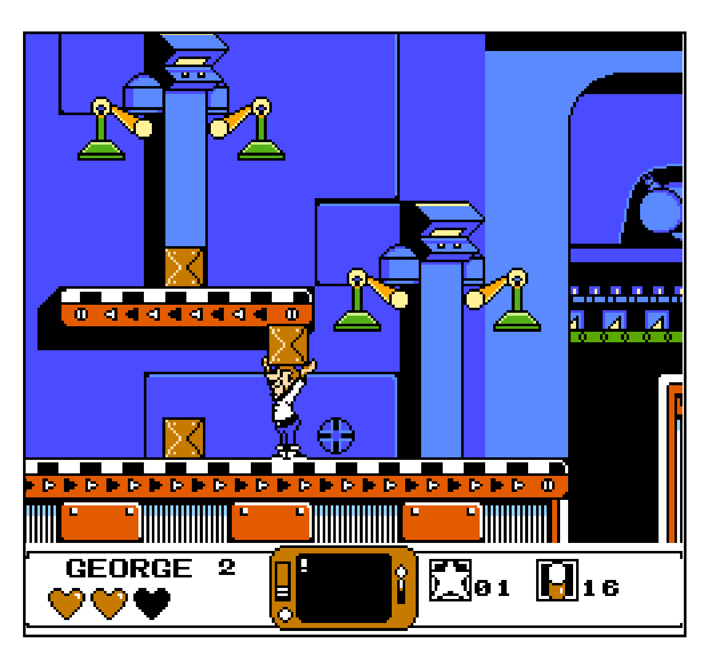

### Постскриптум

*В этом обзоре мы рассмотрели три наиболее популярных и функциональных эмулятора консолей от Sega (хотя основной упор сделан, естественно, на Mega Drive). Каждый из них в обязательном порядке всегда должны быть в вашем арсенале, хотя бы из-за того, что каждый из них - отдельная легенда. Но если подобный довод вас не устраивает, посмотрите хотя бы на выставленные мной оценки, которые я, как всегда, постарался по максимуму избавить от субъективизма. Именно эти эмуляторы, как мне кажется, позволят вам получить от любимых игр детства максимальное удовольствие и чувство удовлетворённой ностальгии ;). В очередной раз хочется надеяться, что данный обзор поможет вам определиться с выбором Sega-эмулятора, если вы ещё только в начале своего эму-пути. Да и опытные эмуляторщики нет-нет, да найдут что-то новенькое для себя, о чём раньше только догадывались :). ЫВ одном из следующих номеров, скорее всего, будет обзор и других, менее популярных консолей от Sega. А на этом я с вами прощаюсь до следующего номера и желаю удовлетворённости от своего эму-геймерства!*

# NESMusic

*Полтергейст*

## The Jetsons - Cogswell's Caper! (Taito, 1992)




Если вы до этого играли в этот мультяшный платформер или слушали его NSF, наверняка вы замечали, что многие треки явно "пахли" стилями Konami, Capcom и даже зацикленной на техногенности Natsume. Именно "пахли", другой глагол и подобрать-то сложно! Взгляните хотя бы на восьмой трек NSF-файла. Ну чем вам не Capcom'овские Code Name - Viper или G.I.Joe A Real American Hero: The Atlantis Factor? Седьмой трек инструментально и, опять же, стилистически очень напоминает продукты Natsume, те же Shatterhand или Kage. А девятый трек чем-то навевает подводный уровень первой части конамского Tiny Toon. Но несмотря на всё вышесказанное назвать саундтреки к игре плагиатом язык не повернётся. Видно, что японские композиторы Mizutani и Umino просто использовали в своём сопровождении некоторые стилистические особенности, присущие коллегам; по остальным же позициям треки композиторов из Taito, разумеется, авторские. К ним можно отнести, к примеру, композиции с 3 по 6 номер, многие из которых выдержаны в том, так скажем, "комфортном" позитиве, который присущ серии "The Flinstones" от той же Taito. Ну а первая композиция NSF-файла вообще вне всякой конкуренции! Настолько удачную реализацию джазового стиля на звуковом процессоре NES найти среди других игр для этой консоли не так-то легко. Отсюда делаем вывод, что оглядка Mizutani и Umino на творения своих именитых коллег пошла музыкальному сопровождения к игре только на пользу!

## The Incredible Crash Test Dummies (LJN, 1993)




От братьев Тима и Джеоффа Фоллинов просто глупо ожидать треша! Эти ребята просто никогда нас не разочаровывали музыкальным сопровождением к играм различных разработчиков! Думаю, в десятый раз зачитывать их послужной список глупо; скажу просто, что The Incredible Crash Dummies является более чем достойным продолжением этого самого списка. Вообще, как мне кажется, уже стало аксиомой то, что музыка от этих знаменитых братьев, прославившихся ещё во времена властвования ZX Spectrum'а, всегда просто блестяща.

Никому не секрет, что самый характерный и заметный элемент стиля Фоллинов - это красивый оцифрованный синтезаторный, как бы вибрирующий фон в каждом треке. Причём, опять же в каждом треке этот фон может менять свою окраску, громкость и тембр, что придаёт композициям необычайную красоту и насыщенность. Вот и в ICD положение, к счастью для эму-меломанов, не изменилось: эти оцифрованные вибрирующие звуки есть в каждом из десяти композиций игры.

Самым ярким, на мой взгляд, треком игры является заставочный (в NSF-файле первый). Динамичный темп, сбалансированный бас, качественные ударные и, самое главное, - великолепное по своей красоте и исполнению соло. Мотив его можно слушать часами! Так что, прежде всего, рекомендую обратить особое внимание на первый трек. Однако братья Фоллины, как и композиторы Taito, не стали отказываться от прошлого опыта, правда, в данной ситуации только своего. Яркими примерами служат восьмой, десятый (заставляют вспомнить Tom & Jerry) и девятый (Target Renegade) треки. Получилось очень эффектно и к месту. А как иначе может быть в творениях этих личностей?

## Bad Street Brawler (Beam Software, 1989)




На этот раз я немного изменю традиции и расскажу про треш не в последнюю очередь :). Возможно, многие со мной не согласятся, но я считаю музыкальное сопровождение к этой игре пусть не 100%-ным, но всё же трешем. Признаюсь, полностью эту игру пройти у меня не хватило терпения, но, насколько я понял, в игре всего одна композиция. Выполнена она в традиционном рок'н'ролльном исполнении, но только в плане соло. В инструментальном же отношении композиторы Beam Software откровенно схалявили: количество инструментов настолько скудно, что слушать это однообразие быстро надоедает. NSF-файла к этому полуплатформеру-полу-beat'em up'у я так и не нашёл, но, по большому счёту, его и не надо - ведь композиция всего одна! Но даже в таком треке в плане соло виден стиль такого разработчика как Beam Software: через год, в 1990 году,

## LXXX XXXXT (1993)

Удивлены названием? Дело в том, что точное название этой игры мне выяснить пока не удалось, как и человеку, "риппившему" эту музыку, - Dober'у. А посему хочется устроить среди читателей журнала небольшой конкурс: кто сможет выяснить точное название игры, которой соответствует этот NSF, получит от меня и от журнала на выбор либо Gmail-приглашение, либо семизначный номер ICQ. Ответы присылаем на planzar@gmail.com либо на ICQ 346-843-873. Подсказки уже даны в заголовке: буквы L и T известны, на местах X - неизвестные буквы; игра разработана в 1993 году. Ещё раз замечу, что я и сам не знаю названия, так что больше подсказок я не могу вам дать чисто физически. Успехов в поисках!

А теперь непосредственно к музыке. Хоть инструментальной насыщенностью треки похвастаться не могут (для примера: ударные в своём составе имеют всего четыре трека), всё же некоторые из них представляют интерес по красоте мотивов. Первым номером, конечно же, хочется отметить 38 трек, ибо здесь и без ударных довольно динамичный приятный для слуха ритм, да и ходы вполне заслуживают братьев Фоллиных. 46 композиция, хоть и начинается довольно невзрачно, в конце имеет соло из фильма "Миссия: невыполнима" (плагиат??). Неповторимая красота мотива и сопровождающего его баса ждёт нас в 47 треке NSF-файла (особо рекомендую эму-меломанов обратить на него свои уши). В 48 дорожке вы услышите... свадебный марш Мендельсона (чего только не делают на звуковом чипе NES! :-). Светлым, пусть и несколько примитивным позитивом пронзена 54 композиция. Наравне с непревзойдёнными 38 и 47 треками оцениваю я и 60-ый, учитывая необычайную красоту соло. Интересные ходы задействованы в 65 композиции. 67-я дорожка выполнена в таком популярном на NES рок'н'ролльном стиле. Ну а 68-я своими ударными и соло заставила меня вспомнить произведения Tecmo.

### От Stroke...

***Уважаемый Читатель!***

Все NSF-файлы с музыкальными композициями к играм, описываемым в разделе "Эмуляция" - Вы сможете взять из журнала "Ромомания" №4 в формате CHM, которые встроены в саму оболочку журнала...



# Игры Будущего

*Tarantul*

История видеоигр насчитывает пока что всего несколько десятков лет, но, тем не менее, развивается семимильными шагами. В начале начал был текст и примитивная графика, чуть позже добавился цвет, затем пришла относительная реалистичность и качественная музыка, следом за ними в некоторых играх завелось третье измерение. И на каждом этапе становления игр находились люди, умеющие создать из доступного материала очередной шедевр. И сейчас, когда очередную виртуальную забаву иногда невозможно отличить от мультфильма или кинофильма, мы можем задаться вопросом: что дальше? К чему стремиться? Что делать? Благо, вопросом «как делать?» можно не задаваться, ибо железо начало опережать режиссерскую и дизайнерскую мысль ещё лет пять назад. Сразу возникают образы виртуальной реальности, изображенной в фильмах начала и середины девяностых годов прошлого века. Наподобие той, которую можно лицезреть в продвинутом на тот период «Газонокосильщике». Но, дамы и господа, такая «реальность» светит, в лучшем случае, нашим правнукам (и то, если нас не завоюют марсиане или на Земле не наступит полный фоллаут). Такой скачок для игровой индустрии сравним с межгалактическим полетом. Так какая же будет она, игра будущего?

Скорее всего, эволюция пойдет в сторону глобализации игр. Уже сейчас видны некие зачатки этого процесса в лице многопользовательских онлайн-проектов. Да, именно Всемирная Паутина будет первой, кто сольется в экстазе с компьютерной игрой. Синглплэй отпадет как никчёмная деталь, или, на худой конец, останется в качестве неприглядного атавизма. Для того, чтобы люди из разных уголков нашей планеты понимали друг друга, возможно, будет установлен единый язык общения (английский или китайский). А может быть, будет изобретён универсальный язык, легко доступный как Западу, так и Востоку. Что-то вроде эсперанто, но с поправкой на игры. В крайнем случае, всегда можно создать систему мимики и жестов персонажей (все дружно вспомнили смайлы =)).

Искусственный интеллект, увы, далёк от совершенства и вряд ли в ближайшие десятки лет к этому совершенству приблизится. Поэтому, им наградят лишь второстепенных неписей (NPC). Ну скажите, неужели вам доставляет удовольствие драться в какой-нибудь ультрасовременной игре против молчаливого, не способного на выдумку персонажа, управляемого компьютером? Это интересно только в первые часы игры. Но когда уже знаешь заранее все действия противника, интерес плавно улетучивается. То же самое происходит и с игровым миром: он замкнут. Вот твой персонаж бежит вперед, туда, где вдалеке виднеются леса, горы и облака… И неожиданно упирается в невидимую стену, дающую игроку ясно понять: батенька, вам туда не положено. Какого чёрта! Я же не в Шоу Трумана! Даёшь свободу передвижения! Игр с огромным виртуальным пространством единицы. А игр с интерактивными объектами ещё меньше. Почему я должен брать и покупать именно то, что мне предлагают? Почему я не могу поджечь из своего огнемёта вон тот магазинчик? По каким таким причинам я не могу вступить в сговор с местным кузнецом с целью организации и осуществления политического переворота? Да к тому же во многих играх у неписей полностью отсутствует причинно-следственная связь. Только что я здесь перерезал половину деревни, но в отношении меня никаких санкций сверху не последовало.

Так, раз уж пошла речь о расширении в будущем возможностей игр, почему бы не решить вопрос объединения и смешивания игровых жанров? Жанр игры нашей с вами будущности будет один – «виртуальная игра». Рано или поздно к этому всё и придёт. Ведь как беззубо выглядит в РПГ боевая составляющая. И как бесцелен и бессюжетен любой файтинг. Герой квеста всегда представляет собой слабосильного дохляка, которому под силу только паззлы решать. Пока что ближе всего к идеалу находится адвенчуры, в которых нужно не только думать и разговаривать с NPC, но и действовать, сражаться с врагами.

Разумеется, для коллективной игры нужно будет нехилое железо. Скорее всего, всё сведется к идеальному домашнему компьютеру с одинаковой для всех начинкой. То бишь, к консоли. Компьютер, как средство для игр, своё уже отжил. Ничего серьезного и потрясающего на нём (за исключением RTS) делать никто не будет, так как уже сейчас на горизонте заманчиво нарисовывается хотя бы та же PlayStation 3. Есть такая теория, что для приставок существуют циклы поколений. И такой цикл равен семи годам. То есть, каждые семь лет создаётся консоль нового поколения. Причем, каждый раз новая консолька «отпрыгивает» от компьютера (в смысле, по своим техническим возможностям) на приличное расстояние. И компьютер в течение этих семи лет вынужден её догонять. Только они более-менее поравняются, как консоль делает очередной мощный прыжок, словно дразня PC, давая ему шанс приблизиться вновь. Ну и кто, как вы думаете, в итоге победит?

Итак, к какой игре мы в итоге пришли. Трёхмерная мультижанровая онлайн-игра в огромной виртуальной вселенной с тысячами персонажей. Неплохо, да? Под мультижанровостью я понимаю объединение элементов РПГ, Квеста, Адвенчуры, Аркады (скорее всего TPS или FPS) и Файтинга. Жанр Strategy (как в реальном времени, так и пошаговый) жить будет, но не в этом мире и станет анахронизмом, коим в наше время стал жанр Platformer. В руках у игрока джойстик (вопрос спорный, конечно, но мне кажется, что джойстики еще проживут в качестве основного устройства управления не один десяток лет), перед глазами широкоформатный «монитор», вокруг – мощная аудиосистема. Из пяти классических чувств человека (зрение, слух, осязание, обоняние, вкус) не будут задействованы лишь двое последних (хотя, кто их знает, может и задействуют для полного эффекта). Грядёт будущее!



# Дебиловолюция?

Jo Riverman

Идея статьи зрела давно, а вот последней каплей послужила заметка драгоценного преждерожденного единочаятеля Сплинтера (автор написал и задумчиво поковырялся в ухе – где же это он такие словеса лепить наблатыкался?). Так что, можете считать это своеобразным алаверды коллеге. Я так понимаю, у драгоценного преждерожденного сложилось превратное мнение, что некий Jo Riverman (прожженный хардкорщик по выражению отдельных единочаятелей) на дух не переносит современные игры и, кроме спектрумовского окошка 256x192, иных изображение на своем мониторе не потерпит. Отнюдь, батенька, отнюдь. Автор признает, что описания спектрумовской классики, он лепит исключительно из уважения к истории. Впрочем, собственный опыт единочаятеля Сплинтера показывает, что народ верит в существование играбельных вещей на ZX. Собственно, стараюсь и сам освещать по мере возможности именно оную категорию игр.



Так что автор совершенно не прочь зарубиться в что-нибудь посовременней, со страшной силой жрущее ресурсы компа. При этом, однако, он остается при своем мнении относительно старых игр – дело совсем не в том, что «производители игр лепят неинтересные копии, или, как сказал Jo,- клоны». А, натурально, в отсутствии души. И ведь прав Bazer – после The Longest Journey не вышло ни одного квеста хоть сколь-нибудь близко подобравшимся к оному по художественной и духовной ценности. Ждем-с, ждем-с Dreamfall.

Но, это все лирика. Поговорить сегодня хотелось о таком явлении, которое автор для себя обозначил как "игры для офисных работников". Что он подразумевает под этим названием? Объясняю. В свое время все мы (офисные работники) были детьми, подростками, почти взрослыми людьми (читай студентами) и свободного времени у нас было ЗАВАЛИСЬ. Мы могли себе позволить резаться в игры многие часы подряд в будни, не говоря уж о выходных и каникулах. Согласитесь, у человека, который учится в школе свободного времени в разы больше, чем у пресловутого корпоративного раба. Отсюда проистекает следующий вывод – подавляющее большинство хардкорных геймеров есть лица, моложе… ну, скажем так, двадцати с хвостиком годков. У них на ура идут многочасовые баталии и тренинги в CS, они легко могут убить 80-100 часов на прохождение какой-нибудь матерой японской мегаRPG, не меньше времени на головоломную стратегию. И при этом не потерять в количестве. То бишь пройти за год под сотню игрушек (утрирую, не считал). Но вот геймер повзрослел, вырос, отучился и (о, ужас!) даже не пошел в Профессиональную Киберспортивную Лигу Супербойцов Контры... Впрочем, так бывает в 99 процентах случаев. И что он получает? Работу и пару часов свободного времени вечером. Возможно, ночь с субботы на воскресенье (извините, но ночь с пятницы на субботу, обычно, проходит в ближайшем баре). И это не говоря о массе других отвлекающих факторов – машина, девушка (девушки), многочасовые переезды в метро, халтурка на дом, написание статей для "Ромомании" и т.д. Что остается под игры? Во-во, и я о том же. И, единочаятели в возрасте до, не кривите рожицы, это все проверено на собственном опыте. Коим далее и поделюсь.

Итак, под игры у нас остается всего ничего. Более того, придя после работы домой меньше всего хочется морщить извилины и не по детски напрягаться в особо хардкорном игровом процессе. А играть хочется, и количественный принцип никуда не девается – играть сотню часов в одно и то же, однако, надоедает. Хочется чего-нибудь исчо. И на этой почве возникает такое явление, как "игры для офисных работников". Это не тетрис и не пасьянс, как вы могли подумать, это игры (в основном перекочевавшие на PC с приставок), которые просто не требуют повышенного напряжения мозгов или чего-нибудь еще. А также отнимают минимум, по сравнению с обычными PC-шными играми, времени. Ага, скажете вы, никак на защиту казуалов встаете, батенька?! Отнюдь, хотя слово казуал меня сильно раздражает своей бессмысленностью. Игры упомянутого мной типа - не пятиминутные развлечения из разряда копеечных шароварных аркад. Офисному работнику тоже хочется скушать полноценную игру. Эта категория игр должна расслаблять человека, с высушенным глубокоуважаемым преждерожденным руководством мозгами (чтобы в следующей жизни ему родится в тщедушных тушках помойных котов!), а не закручивать их ему в узел. И игры эти, надо сказать, с поставленной задачей справляются. Более того, скажу я вам, драгоценные преждерожденные единочаятели, отдельные их представители явили автору отблески алмазов неограненных того самого, что заставляет сердце неровно биться и думать ОНО, истинно ОНО!



Вот имел автор удовольствие играть в обхаянные прессой Pariah. Прошел за три вечера и рад, как слон, попасшийся на конопляном поле. Ибо ляпота – напрягов игра не вызывает ВООБЩЕ. Сюжет слабоват? Да ну его, этот сюжет. Все равно на уровень полноценной JRPG ни один шутер сюжетно не потянет. Зато пострелял. Особенно порадовала планировка игры (вот что значит приставочный порт!) – никаких тебе save/load, одни чекпойнты. Причем разбросаны так, что никак не замучаешься проходить. И твердо знаешь, что одним выстрелом тебя не уроют – можно не шарахаться от каждого шороха. В итоге – чистый фан, никаких напрягов. Да еще и красиво все - типа там Unreal engine, убер триДэ технологии и прочая дребедень, которая интересует только помешанных на железе юных техников. Вах, сказали прожженые хардкорщики, какой такой павлин-мавлин.

Атцтой, аднако. По вышеуказанным причинам. Ну и фиг с вами. Уверен, львиная доля продаж Pariah пришлась на тех самых офисных работников. А это ведь не самый блестящий пример – есть еще kill.switch, мегаубойная вещь, погрузившая автора в нирвану на целых пять часов. Впрочем, матом после этого хотелось ругацца сильно – МАЛОВАТО БУДЕТ!!! Second Sight. пройденный часов за восемь или девять. SW: Republic Commando – аналогично не более десяти часов. И даже малость древние GunMetal и BloodRayne (ну, сознавайтесь, кто убил на нее больше чем два вечера?). И все они, поголовно, оставили только массу положительных эмоций, в отличии от большинства шутеров, в которых, пройдя за половину, уже просто заё… Простите, заколёбываешься играть. Начинается лихорадочное введение в консоли всяких god, giveall, поиск трейнеров и т.д, только чтобы побыстрей доконать игру. Надо все-таки знать, где есть золотая середина. И тенденция прихода на PC игр для офисных работников становится все шире – уже появились быстрорастворимые РПГ вроде Sudeki. Я (прожженный JRPGшник), мои друзья (из той же категории) оценивают ее крайне положительно. Как легкое и ненавязчивое развлечение. У игр для офисных работников, как правило пока только недостаток – сюжет. Впрочем, Second Sight – это яркий пример, что и с этим все будет о'к. Кто прошел до конца, тот знает о чем я.

Что в итоге? С одной стороны посмотреть – налицо упрощение. Вроде как натурально перекос в сторону казуалов. Дебилы торжествуют? Ну почему же. Следует признать, что хардкорщики слегка подзабыли, что цель игры – развлечение.




Отсюда и навешивание глупых ярылков вроде "казуала". Конечно, хардкорщику подавай чтоб геймплей понавороченней, чтоб AI противника зашкаливал за небесные высоты и кусал он игрока за пятки, вылезши из шайтан-ящика… Результат – возникновение кибеспорта. Но киберспорт, он ведь мало чем отличается от обычного. И, как говорил один мой знакомый, если бы спорт был полезен, то у каждого еврея на балконе стоял бы турник. Драгоценные преждерожденные единочаятели – наукой доказано, что организму полезна физкультура (акцентирую внимание - физкультура!), а не профессиональный спорт. Профессиональный спорт – это та же самая работа, только более травмоопасная. И с серьезными возрастными ограничениями. Тоже и с играми - аналогия, надеюсь, достаточно прозрачная, чтобы не разжевывать ее? Как известно любому, отдаленно знакомому со спорной теорией Дарвина человеку, эволюция идет двумя путями – упрощения и усложнения организма. И не надо корчить лицо при слове регресс – наиболее простые формы жизни - самые приживаемые. Так и с играми – есть игры для хардкорщиков, а есть игры для офисных работников. Нельзя сказать, драгоценные преждерожденные единочаятели, что за кем-нибудь из них будущее – за ними стоят разные фокусные группы. Конечно, PC всегда останется прибежищем хардкорщиков. Игры второго типа всегда будут преобладать на приставках. И хорошо, что их все-таки переводят на PC. Офисные работники бурно приветствуют это явление.



**P.S.** Всякие Resident Evil и иже с ним, автор также относит к категории "игр для офисных работников". И делает это с большим удовольствием.

**P.S.** Поковырявшись в ухе еще с полчасика, автор вспомнил, где же это он набрался таких оборотов. Пользуясь случаем, хочу предложить всем ознакомится с трудами великого еврокитайского гуманиста Хольма Ван Зайчика под общим названием "Плохих людей нет", благо они многочисленным тиражом изданы на родине слонов.

## Баллада о том, как “заботливый дядя Ляо” подпортил репутацию NES

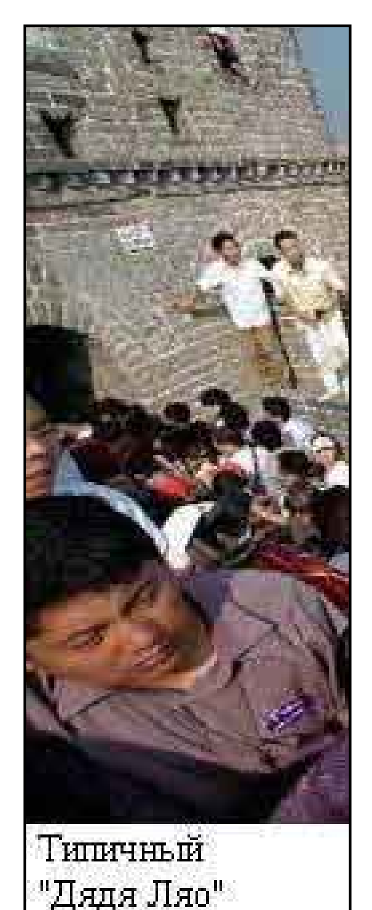
*Globe*

Сегодня я вышел на трибуну Romomania с тем, чтобы рассказать Вам свою сказку о пребывании NES в России. Вытащив из кармана пиджака смятый тетрадный листок в линейку с кратким конспектом моего выступления, я, пожалуй, начну… Моя сказка не начинается словами “Жили-были…, В некотором царстве”, потому что её основа взята из жизненного опыта геймера.

Поводом для написания моей баллады послужила статья Алекса “Рассуждения о судьбе NES”, опубликованная в Romomania N 3. Я не согласен с Алексом в некоторых аспектах, в частности он говорит, что при посредничестве “дяди Ляо” NES более доступной для игроков. Я уверен, что как раз “дядя Ляо” и подпортил репутацию легендарной приставке, чрезмерно увлекшись погоней за российским геймером. Лотки с китайскими желтыми картриджами действительно можно было встретить повсюду и стоили они на порядок меньше, чем в магазинах. Но в том то и дело, что при относительно низкой цене и массовом спросе на китайские копии картриджей Dendy, эти копии стали изготавливаться огромными партиями. И в итоге дядя Ляо стал часто забывать: в какую коробочку надо положить тот или иной картридж? Это привело к тому, что абсолютно все геймеры, покупающие картриджи на китайских рынках могли купить, так называемый “картридж-подделку”, т. е. на футляре картриджа нарисованы скриншоты из одних игр, а на картридже совсем другие. Помню, встретил я на рынке картридж, на котором были игры с этикеткой вместо “Jackal” или “TMNT 3: The Manhattan Project”, “Contra”, “Darkwing Duck”. Проверить картридж не представлялось возможности, поэтому я отдав продавцу деньги за картридж, пошёл домой, вставил карт в приставку, а там оказалось 500 повторяющихся игр и все эти игры, которые у меня уже были: “Duck Hunt”, “Battle City”, “Bomber man”, “Mario”, “Hogan Alley”. Я хотел вернуть назад свои деньги, но родственника “дяди Ляо” за прилавком уже не нашёл. И мне стало очень обидно, нет, не за “выброшенные на ветер” деньги, а за то, что меня, как и тысячи геймеров “ заботливый дядя Ляо” провел так легко, что делал, кстати, неоднократно и с виртуозным мастерством. Особенно эта ситуация были распространена в субъектах РФ, граничащих с КНР, ведь сюда для занятия торговлей приезжают “дядя Ляо” и тысячи его братьев.

Ну и кто мне после этого скажет, что геймеру на пиратство было абсолютно начхать? Безусловно китайские подпольщики внесли свою посильную лепту в то, что легендарная NES ушла с пьедестала. Выходит, что покупка картриджа для приставки могла обернуться для геймеров не настоящим событием, а разочарованием, обидой и нервными расстройствами, а всё из-за того, что “Дядя Ляо” продавал нам “кота в мешке”. Хорошо, что теперь есть эмуляторы и РОМы NES, bit16.ru и Romomania. С таким багажом уже никакой “дядя Ляо” нас не проведёт и мы без опасения можем скачивать и играть в любимые игры детства.

Вот и баллады конец, а кто читал – молодец!



Типичный "Дядя Ляо"

## Джойстиком об стену

*CorvaX*

***И все- таки, компьютер создан для работы, а приставки для игр. Ведь геймер существо очень впечатлительное и склонное к агрессии. Посмотрите на крепкий пластмассовый джойстик – его изначально создавали с учетом того, что на нем будут выплеснуты отрицательные эмоции, вызванные неудачами в играх. А попробуйте швырнуть клавиатуру об стену. Жалко Вот то- то же!***

***С появлением эмуляторов для облегчения жизни, сохранности психики геймеров и комплектующих ПК были введены возможности быстрого сохранения. Какое воодушевленное состояние испытываешь, когда проходишь то, что на реальной приставке уже и не надеялся пройти…***

***Запомните дети – эмуляторы берегут ваши нервы.***

***Но сегодня я хочу вспомнить самые трудные и непроходимые моменты на 8- ми битах. Вспомнить выбитые кнопки, откушенные проводы, отпечатки правой пятки на картридже и футбол Денди…***

**Я отобрал 30 игр, способных вызвать у вас раздражение.**

**30 – Fantastic Adventures Of Dizzy**

Квесты – редкий жанр на 8ми битах, поэтому эта игра может заставить многих понервничать в плане того « что делать и куда идти»

**29 - Bomberman**

Казалось бы чего сложного Да, игра достаточно проста, но я просто хочу вспомнить ситуации, когда вы закрывали сами себя бомбами. Что может быть досаднее собственной оплошности…

**28 - Solomon`s Key**

Игра то хорошая, но думать надо много, что многим не нравиться. Да и прыгает наш герой не важно.

**27 - Contra**

Игра для настоящих мужиков. Суровая и сложная. Герой с голым торсом противостоит инопланетной нечисти. Умирает естественно от одного попадания.

**26 - Eliminator Boat Duel**

Ничего сверхсложного в игре вообще то и нет, но на последних уровнях вам придется не сладко. Особенно, если перед гонкой вы забыли починиться

**25 - Pac Man**

Это конечно классика. Пройти 255 уровней с мозолями на пальцах, чтобы увидеть, как игра подло виснет из- за ошибки в коде. Мультик увидеть не судьба.

**24 - 2010**

Игра, состоящая из одних поединков с боссами – это явный перебор. Надо и просто побегать по уровням для разнообразия. Нет, конечно, такая возможность будет. Но при этом вас будет подгонять экран. Если вы потеряли накопленную мощь оружия, это практически повод начать игру заново.

**23 - Castlequest**

Кривое управление и смерть с одного касания сразу бросаются в глаза. Но главный раздражитель – ключи. Пройти игру можно только используя их по одной единственно верной системе. Открыв один раз не ту дверь, можно застрять в этом далеко не маленьком замке

**22 - Spider- Man – Return Of The Sinister Six**

Человек- Паук славиться своей ловкостью. Но только не в этой игре. Возможность лазать по стенам есть, но где в игре ей необходимо пользоваться. Большую часть игры, мы не летаем на паутине, а бегаем. Где это видано На втором уровне вообще есть ловушка, выйти из которой нельзя. И издевательские две жизни на всю игру, без возможности заработать еще. Даже супер- герою это невыносимо

**21 - Side Pocket**

Не понятно, на кого рассчитана эта игра. Чтобы выиграть надо закатывать все шары в лузы один за одним. Это даже профи не под силу, а ведь игра часто попадает в руки, тех кто и в настоящий бильярд ни разу не играл.

**20 - Rambo**

Оказывается, Рэмбо говорит по- японски. Без знания «каны» прохождение превращается в беготню из одного конца уровня в другой. Мало, кто знает, что в этой игре нам придется, например, сражаться с роботами или вызволять Рэмбо из плена, играя девушкой. К сожалению, не многие это увидят, в очередной раз наступив на змею.

**19 - Northern Ken**

Да, этот китаец умеет махать ногами, но этого мало, чтобы пройти игру. Толпы врагов с разными оружиями. Враги, которые понимают только точные удары пяткой в лоб. И боссы, которые машут ногами еще быстрее, да и файрболы могут пускать.

**18 - Bucky O`hare**

Тут вспомним последнего босса – предводителя жабьих пиратов. Кто играл, тот знает, остальным же совет дойти самим и показать свои навыки в скоростном нажатии клавиш

**17 - Terminator**

Не радует меня такое будущее. Кислота, капающая с потолка, шипы, въезжающие из пола. Даже убежав от роботов в прошлое, наш герой не в состоянии даже перебить простых панков из- за большого ума разработчиков. Какой уж там Терминатор, тут у нас в полицейском участке такие страшные розетки…

**16 - Snake Rattle `N` Roll**

Изометрическое управление уже само по себе зло. Но когда твоя неуклюжая змея срывается с водопада и продолжает игру внизу, то есть НА ПЕРВОМ уровне, это уже не смешно

**15 - Last Action Hero**

Действительно, надо быть героем, чтобы пройди это. Что заставило авторов натравить орды врагов на персонажа, личная неприязнь к Шварценеггеру Иногда бывает так, что бьем врага, а он не умирает. Странно.

**14 - Ninja Gaiden**

Захватывающая игра про самого любимого в народе японского героя – нинзю. Поначалу все кажется очень легко, но уже на 3м уровне начинает раздражать то, что от удара наш герой отлетает назад и часто падает в пропасть. А дальше еще и еще сложнее. Апофеозом является битва с отцом нашего героя, когда необходимо цепляться за стену, чтобы в прыжке нанести удар, при этом избегая самонаводящихся искр и шипов на доспехах

отца. Замечу, что в последующих частях нинзя научился лазить по стенам, а не просто висеть на них как дятел.

**13 - SCAT – Special Cybernetic Attack Team**

Идея скрестить Контру и леталки- стрелялки, конечно хороша, но не стоит забывать, что это очень сложные игры. В результате мы получили вдвойне сложную игру.

**12 - Cliffhanger**

Привет от создателей «Последнего героя боевика» Все по- прежнему, плюс пропасти, через которые нужно прыгать. Ну и этап с обвалом, классика нервотрепки

**11 – Megaman**

Любая часть этой мыльной оперы довольно сложная. Но первая часть это нечто. Тогда еще не изобрели ваши любимые контейнеры с буквой Е, и приходилось месить всех боссов подряд всего с одной линейкой жизни. А вы что хотели Легкой игры

**10 - Legendary Wings**

А вы думали, в нашем обзоре не будет традиционных «леталок» Встречайте – в этой игре нам предстоит роль ангела. Но когда толпы врагов буквально зажимают в угол, тут и чудо не спасет. Странно, что ангелу достаточно одного прикосновения, чтобы сложить крылышки

**9 - Ninja Crusaders**

Опять нинзи. Очевидно, авторы хотели добавить в игру реализма и сделали так, что герой умирает от одного касания. Но, господа, это же не Contra, у нас нет стрелкового оружия (звездочки не в счет). Даже возможность превращаться в животных не спасает.

**8 - Ghostbusters 2**

Это не те, где вид сверху, а те которые «как контра» Большинство геймеров не из арабских стран и проходить игру справ налево им не привычно. Большую часть игры мы управляем не охотниками, а их машиной или статуей Свободы. Последний уровень необходимо пройти аж 4 раза подряд. При чем привидения гораздо вертлявее ваших охотников

**7 - Castlevania**

Ах, начало одной из самых успешных игровых серий. Помните босса Смерть Даже сам Дракула кажется намного легче. Экзамен на владение джойстиком, не меньше…

**6 - The Simpsons – Bart VS Space Mutants**

Очевидно, эта игра должна была повторять функцию мультика, а именно развлекать и смешить игрока. Однако, делает она совершенно противоположную вещь – выводит из себя неуклюжим управлением и необходимостью собирать какую- то ерунду.

**5 - Teenage Mutant Ninja Turtles**

Та самая первая часть. Одно слово – «Технодром». Забить его сложно, а пройти практически не возможно. Орды врагов и корявое управление. А в конце дядька Шреддер, способный одним махом отнять всю жизнь, превратив нас в маленькую домашнюю черепашку. И не равномерность бойцов. Если вы потеряли Донателло, играть становится очень проблематично.

**4 - Mission Impossible**

Название говорит само за себя. Вспомните босса нинзю, на проваливающемся полу. А ведь это был не последний уровень. Одним словом, невозможно сложная игра

**3 - Ghosts 'n Goblins**

Коснулись раз – вы в одних трусах. Два – вы мертвы. А кругом зомби, упыри и злобный дракон в конце. Но, даже пройдя игру, бросив в сторону потный джойстик и забинтовывая пальцы, вы не ожидаете еще один сюрприз. Надо пройти игру еще раз, причем с другим оружием. Как тут не вспомнить героя мультфильма «Волк и Пес» с его фирменной фразой «Шо Опять!». Нет уж, господа из Capcom, это форменное издевательство.

**2 – Battletoads**

За прохождение этой игры на приставке вы можете требовать себе медаль. Не знаю, чем думали авторы игры, но на некоторых уровнях скорость событий игры превышает скорость реакции у среднего игрока. Прыжки через бетонные блоки на скутерах, полеты на самолетах через лучи, бег на перегонки до бомбы с хорьком – переростком и на сладкое - переливающийся всеми цветами радуги шар, который непременно догонит вас, если хотя бы раз не нажмете вовремя кнопку. А уровни, где надо лезть наверх...да это делает игру такой сложной, что становится обидно.

**1 – Micromachines**

Вот она. Игра, от которой я расшиб джойстик об пол. Сначала это коварное произведение извращенного ума завлекает интересным игровым процессом. Но потом идут уровни на бильярдных столах… затем ваши соперники начинают стрелять в вас. И вот он финал пыток над игроком. В последнем заезде действе проходит на столе с письменными принадлежностями. Подлый канцелярский клей. После крутого поворота, надо каким-то чудом попасть на тонюсенькую линейку. И самое главное – в этом аду надо приехать ПЕРВЫМ. Друзья, обходите эту игру стороной. Единственное применение, это когда вам надо избавиться от своей приставки. Желание ударить по ней кувалдой – вещь легко объяснимая.

# Боевые Жабы и Двойной Дракон – Ударная Бригада.




**Пролог.**

Когда линейный крейсер размером с город разрывает Луну, конечно же есть серьезный повод для паники! Держу пари, никто всерьез и не подумает о том, что это попытка отомстить за былые поражения уже известного нам врага. Здесь не помогут ни военные, ни другие силовые органы. Только я – профессор Т. Бёрд, могу дать ответы на все вопросы.

Вот и сейчас на моем исследовательском флагмане собрались мои воспитанники - Рэш по прозвищу «Язва», Зитс и Пимпл по прозвищу «Прыщ». Они – боевые жабы, мои верные помощники и борцы со злом.

- Вы уже в курсе новостей, - начал я – поэтому сразу о главном. Черная Королева вознамерилась захватить Землю. На этот раз ее план прост. Создать всеобщую панику и отправить к нам своих помощников. Вот отрывок из послания, которое адресовано непосредственно мне. – я включил запись.

На экране появилась самонадеянная темноволосая женщина с наглой улыбкой и злыми глазами.

- Скоро я буду править вашей драгоценной планетой! Вы профессор, с вашими сосунками уже ничего не сможете сделать! Ха-ха-ха!..

Я посмотрел на своих ребят.

- Что вы об этом думаете?

- Да мы запросто разберемся с ними! – Рэш просто рвался в бой. – Я обработаю их по высшему разряду! Пусть только сунутся!

- Не так быстро, приятель! Она вернулась не одна. – Зитс как всегда решил взвесить все. – Я думаю нам все-таки понадобится помощь.

- Я конечно не такой уж умный, но зато запросто применю грубую силу, где это нужно! – Прыщ как всегда был спокоен. – Нам надо позвать Драконов.

- Они уже здесь. Час назад мой вертолет подобрал их и доставил сюда. Сейчас они изучают досье на помощников Черной Королевы.

В комнату вошли Билли и Джимми Ли.

- Знакомые типчики! Все та же банда: Роппер, Тень, маньяк Робо, Большой Крыс и Абобо. – Билли не сразу заметил жаб. – А, ребята, вы как раз кстати!

- Я помню этого маньяка Робо! Я вроде отбил у него охоту жужжать над ухом? – Прыщ был явно удивлен.

- Мы тоже думали, что разделались с Тенью… - Билли сказал это с улыбкой.

- А Крыса я собственноручно скинул с водопада на той дрянной планетке… - Рэш не унимался – Видимо ему мало попало!

- Как бы то ни стало, мы должны остановить их – я несколько приструнил ребят. – Надо отправляться немедленно. Теперь вы – Ударная Бригада!

- Вот это по-нашему!

**Глава 1. Бей их!**

- Надо провести разведку. Не просто разведку, а разведку боем. Для этого нам понадобятся сообразительные ребята… - профессор попутно о чем-то размышлял …
- Это будут Джимми и Зитс.

Но остальные итак прекрасно понимали сложившееся положение…

- На корабль Крыса вас доставит мой вертолет, а дальше все зависит от вас. Удачи! – он несколько замешкался, но потом нажал на кнопку селектора. – Боевой вылет! Готовность номер один! Готовьтесь принять пассажиров.

- Джимми! Ты старший.

Мы вышли и направились к ангару, где нас ждал вертолет.

- Зитс! Нам придется высадиться в хвостовой части и добираться до кормы.

- Я почему-то уверен, что нас там встретят. Причем очень горячо…

- Лично я соскучился по настоящей драке, но мы должны быть осторожны. Сейчас то нас зависит дальнейшая судьба операции.

- Ты прав Джимми. Прав как всегда.




Через несколько минут мы подлетали к кораблю. Предполагалось, что приблизимся мы незаметно…

- Я не люблю непрошенных гостей! – это был Абобо. – Придется отвесить вам по полной!

На этом связь прервалась… Что ж, мы обнаружены, а значит сейчас начнется драка.

Не успели мы спрыгнуть на обшивку, как два бойца Темной Королевы уже напали на нас. Зитс одним ударом разделался с первым, а я просто выкинул за борт второго. Оказалось, что еще двое подбирались к нам, зацепившись за края обшивки… Достаточно было наступить им на пальцы, как они с дикими воплями летели в сторону голубого шара – Земли…

- Похоже они нисколько не поумнели…

- Зитсу видимо хотелось настоящей драки…

- Правильно! Если бы образец был поумнее, то эти клоны хотя бы могли оказать нам сопротивление подостойней. – я вспомнил, откуда у Королевы такая армия. Профессор рассказывал, что она просто наделала себе клонов, которые только и могли, то брать количеством… Мои мысли прервались, когда на нас вылетела пушка. Зитс чуть было не попал под обстрел, а я разбежался и выполнил свой неповторимый «удар Тайфуна». Пушка потеряла управление и взорвалась о бронированную обшивку корабля, а мы двинулись в сторону кормы. Еще две пушки попытались остановить нас, но Зитс вовремя их заметил и мы просто уничтожили их.

Следующие, кто нам попались, были очередные клоны, правда одетые в странные костюмчики… Они умели ловко уходить от удара и внезапно набрасываться… Пару раз я даже получил в челюсть. Быстро сосредоточившись, я провел «мааша гири». Удар достиг своей цели и клон оказался в открытом космосе… Зитс тоже не отставал. Два клона валялись со сломанными ребрами и тихо постанывали… Мы заметили вентиляционные отверстия и двинулись к ним. Из-за перегородки вылетела еще одна пушка, которую Зитс размазал по полу своим любимым ударом «лоб в лоб». Тут появились глайдеры и из них выпрыгнули еще двое. Ой зря они это сделали! Им сразу же пришлось отправиться в полет к Земле после ударов Зитса. Мы двинулись дальше.

Около следующей вентиляции появилась еще одна пушка, которая незамедлительно открыла огонь. Я успел только подпрыгнуть и выбросить вперед ногу, а Зитс перехватил отлетевшую от моего удара пушку и разбил ее об пол. В этот момент из вентиляции появилась клоунская «рука»… Ну и юмор у Абобо! Сбив Зитса с ног, она двинулась в моем направлении. Высоко подпрыгнув я воспользовался «ударом Тайфуна», чтоб от «руки» осталось только воспоминание…

Мы вышли наконец-таки к корме, где обнаружилась еще одна вентиляция, пара пушек и клоунские «руки», которые нас не смогли задержать. Еще подальше я заметил большую дверь, которая тут же разлетелась на куски… Перед нами предстал Абобо…

Времени терять он конечно же не стал и сразу двинулся на нас. Зитс разбежался, но Абобо легко смахнул его своим огромным кулачищем. Воспользовавшись моментом я сделал удар в прыжке, попав Абобо в ребра. Тот загнулся, а Зитс со всего размаху заехал ему в лоб. Абобо покачнулся, но устоял. Тогда я добавил ему апперкотом в челюсть. Абобо упал на колени и получил от Зитса такого пинка!!! Кричать было бесполезно, но мы слышали удаляющийся в сторону Земли вопль Абобо. Прощай, здоровяк! Больше мы не встретимся.

Мы вошли в проем.

**Глава 2. Крысы бегут с тонущего корабля.**

Мы нашли коммуникатор и хотели было связаться с профессором, как он включился сам собой и мы услышали противный голос Крыса:

- Вам не стоило приходить на мой корабль! Вы поплатитесь за все и за Абобо тоже!

- Уже кулаки чешутся набить твою крысиную рожу! – Зитс крикнул в уже отключившийся коммуникатор.

- Пойдем, нам надо срочно остановить корабль. – Я поумерил его пыл. Нам надо скорее взять контроль над кораблем.

- Раз здесь нет капитанской рубки, значит она где-то ниже – мой напарник все-таки немного успокоился.

- Да, довольно странно все это… Даже коридор какой-то не такой, да и проводка торчит во все стороны.

- Ощущение такое, будто корабль слепили в спешке…

- Нам туда! – я прервал его размышления. Нам надо поспешить.

Впереди по коридору мы заметили лифт, но тут со всех сторон начали лезть каратисты (клоны конечно же). Пришлось их утихомирить. Встречать нас вышли роботы на страусиных ногах. Их мы мигом разнесли вдребезги, да еще прихватили с собой оставшийся от них металлолом. Теперь этими трубами мы легко проломим череп кому угодно. Это ощутили на себе клоны, попавшиеся нам на пути, одного из которых Зитс просто огрел по голове металлической трубой, другого я практически вбил в пол.




Мы без проблем добрались до лифта. Рядом с лифтом находилось помещение, из которого какой-то громила бросил в нас шашку динамита, но Зитс сообразил что к чему и зашвырнул ее обратно. Громилу вынесло взрывом в окно. Мы зашли в лифт и поехали вниз.

Начистив морды еще нескольким каратистам, мы внезапно обнаружили, что нас окружили. Роботы и каратисты просто шли напролом! Вот здесь то мы покажем на что способна Ударная Бригада!

Сражались мы не долго. Зитс просто как ураган сносил всех врагов, а я отдубасил своими руками и ногами с десяток храбрецов. Теперь вся эта братия валялась в одной куче с переломанными костями, а мы продолжили свой путь к очередному лифту.

Опять нас попытались закидать динамитом, но мы применили уже известный прием и очередной громила вылетел в окно. Мы зашли в лифт и поехали вниз.

На нижнем уровне нас ждали скутеры. Мы быстро запрыгнули в седло и на медленной скорости двинулись вдоль по коридору,

объезжая препятствия.

В конце концов коридор стал абсолютно пустым и прямым. Мы прибавили скорости. Позади я услышал гул двигателей.

- У нас гости…

- Слышу!

За нами гнались несколько клонов на скутерах. Мы пытались их оттеснить, но они начали руки распускать. Я услышал за спиной:

- Получи, урод! – далее последовал звук взрыва. Я оглянулся и увидел как Зитс «обрабатывает» еще одного, а позади валяются дымящиеся обломки того, что когда-то было скутером. Его противник вылетел из седла и скутер, ударившись носом в пол разлетелся на куски. Я тоже последовал примеру товарища и мы отделались от погони. Вовремя. Впереди опять появились всякие баки и трубы. Не сбавляя скорости мы наконец долетели до конца коридора, где нас ждал Большой Крыс.

- Вы безмозглые тупицы! Думали что можете хозяйничать на моем корабле? Я вам сейчас задам…

С этими словами Крыс высоко подпрыгнул и всем весом чуть было не обрушился на меня. Я оказался проворней и резко отскочил в сторону. Зитс подбежал сзади и начал дубасить Крыса. Я тоже решил заехать ему в морду, поэтому подпрыгнул и ударил ногой. Крыс взвыл и отшвырнул нас обоих. Больно ударившись о стену, мы кое-как поднялись. Тут Зитс подбежал и поднял над головой эту мерзкую тушу с хвостом. Я увидел технологический тоннель, который судя по всему вел к реактору. Туда Зитс и зашвырнул Крыса. Через пару мгновений, раздался треск и корабль тряхнуло. Двигатели смолкли. Нам нужно спуститься в нижнюю часть корабля, чтобы помешать снова запустить двигатели.

Не успели мы в лифт войти, как услышали голос Ропера:

- Эй, отморозки! Я знаю, что вы идете ко мне! Приготовьтесь встретить смерть. Что могут ваши кулаки против моих пуль?

- Зитс! Мы должны подстраховаться. С Ропером я сам справлюсь, а ты найди способ выбраться отсюда и привести наших.

- Хорошо Джимми. Разделяемся.

Он сел в другой лифт, а я спустился в шахту реактора.

**Глава 3. Один на один.**

Здесь было довольно жарко и как-то неуютно. Кроме того мне оказали радушный прием девушки с плетками… Я отбивался от них и потратил много сил, го получив пару ощутимых рубцов, решил драться с ними как с полноценными бойцами, забыв о том, что имею дело с женщинами. На всякий случай, я прихватил одну из их плетей.

Я двигался вперед, уже привыкнув к нескончаемому гулу и огромным вращающимся валам. Кроме того, пару раз меня чуть не придавило.

Дальше дорогу мне преградили пушки. Интересно, зачем они здесь? А если ненароком реактор взорвется? Но пушка огрызнулась металлическим шариком, который мог запросто сломать мне ребра, если бы я не увернулся, но не причинил бы вреда механизмам. Я разделался с пушками и двинулся дальше.




Вышел я к обрыву (если можно так выразится). Надо как-то спуститься вниз, тут-то мне и поможет плеть. Я зацепил ее за какой-то крюк и начал спуск.

Откуда-то вылетели вороны, а внизу меня ждала еще одна пушка. Я быстро избавился от нее и спрыгнул на пол. Еще несколько девушек с плетками напали на меня, за что и поплатились.

Потом было еще несколько пушек, девушек и снова пушек. Я не задерживался и быстро продвигался к цели, рискуя быть раздавленным прессами. Но моя реакция меня не раз спасала.

Еще один спуск. Снова плеть мне поможет.

Спускаясь, я вдруг услышал звуки электрических разрядов… Ой не нравится мне это! Я взглянул наверх и… Сверху катилась огромная металлическая сфера, от которой даже на этом расстоянии чувствовалось электрическое поле, а потрескивающие звуки разрядов дали мне понять, что живым я после такого разряда не останусь… Ну почему нельзя пройти другим путем!

Ладно. Надо посильнее оттолкнуться, чтоб допрыгнуть до другой стены. Я сгруппировался, согнул ноги и напряг мышцы. Толчок – и я уже хватаюсь за плиту на другой стене. Надеюсь здесь нет этих электрических сфер… Я осторожно продолжил спуск. По противоположной стене прокатилось еще несколько сфер. А внизу меня ждала пушка, от которой я оставил только обломки. Еще один пресс, и я двинулся дальше, чтобы снова очутиться на краю… Плети у меня нет. Придется поднапрячься… Зацепившись за торчащую балку, я на вытянутых руках буквально пополз вперед. В воздухе запахло озоном. Это первый признак открытого источника энергии.

В воздухе появились заряды, а значит, чтобы пройти дальше, мне придется вырубить энергию. А вот и рубильник… Я подтянулся и двинул его ногой. Свет на секунду потух, и включилось аварийное освещение. Электрические разряды стихли. Но прессы и девушки с плетками были тут как тут. Пришлось драться.

Как же мне надоело шляться в этой духоте при красных лампах аварийного освещения да еще и по вращающимся валам! Но Зитс сейчас наверное в более сложной ситуации, если только он не успел связаться с нашими. А я пошел искать Ропера.

Пару раз пришлось перепрыгивать пропасти, но мне помогли плети, забранные у негостеприимных девушек-клонов. А потом даже пришлось карабкаться по ограждениям. Так я добрался до узкого коридора. Судя по тому, сколько здесь было прессов, видимо это канал, по которому отходы реактора выводятся в мусоросборники. А что если Ропер где-то в них? Где только не приходилось сражаться, но только не в помойке! С этими невеселыми мыслями я отправил в нокаут еще парочку клонов с плетками и вышел к очередной шахте. На другую сторону пришлось лезть по ограждениям. Ладно они не под напряжением…

Я добрался до тупика. Вниз уходила шахта и я зацепил плеть и начал очередной спуск. Не знаю зачем понадобилось размещать здесь пушки, но они пришлись очень не кстати. И еще – вороны. Неизвестно откуда они здесь взялись. Но наконец я спустился и чуть было не попал под пресс.

Дальше дороги не было. Мне ничего не оставалось, как зацепиться за балку и ползти над бездонной шахтой вперед, периодически отбиваясь от мутированных ворон. В воздухе чувствовалось электрическое напряжение, а при приближении к очередному валу я услышал потрескивание электрозарядов. Пришлось вырубать еще один рубильник. Свет снова погас на секунду, но вновь загорелся – теперь синим… Очевидно, это еще один запасной источник энергии. Теперь мне предстояло спуститься в очередную шахту. Где-то внизу мусоросборник, это узнавалось по характерному запаху, а еще здесь было ОЧЕНЬ жарко.

Я весь промок до нитки, пока спускался

вниз. Скучать не позволили обитающие здесь вороны (их было ну очень много…) и электроразрядники. Но вот я внизу, а передо мной лента конвейера. Она проходит через электроразрядники и прессы, видимо это основной ход для мусора. Я конечно же преодолел это препятствие, оказавшись тем самым перед огромной шахтой мусоросборника. Вонь была невыносима, я точно знаю, что Ропер не будет сидеть и ждать меня в куче дерьма. А это уже приятная новость…

Я посмотрел на верх и увидел катающиеся взад-вперед кран-балки. Зацепившись плетью за одну из них, я буквально понесся навстречу противоположному «берегу» шахты, сбивая по пути назойливых и уже порядком надоевших ворон и уворачиваясь от электроразрядников. Я уже приготовился было перепрыгнуть на другую сторону, как вдруг кран-балка резко остановилась.

«Только не сброс мусора!» - подумал я. В следующие несколько секунд проклятый мусор начал сыпаться прямо на меня.

- Скотина, Ропер! – я кричал в пустоту (точнее в помойку). – Когда я доберусь до тебя, ты будешь подыхать в грязи!

Каким-то особым чутьем я понял, что Ропер подстроил это путешествие в мусоропровод… Он ответит за все… А пока придется прыгать, пока меня не сбил какой-нибудь кусок металлических обломков. Я начал быстро разматывать плеть, уворачиваясь от падающего мусора, а когда очутился внизу, вдруг завыла оглушающая сирена… Меня здесь точно ждут…

Я увидел забор, по которому можно было вырваться из этой помойки… Я конечно же полез без промедления, увидев, что Ропер ждет меня именно там.

Он держал в руках здоровенный автомат, из которого тут же вылетели пули. Прямо в меня… Я кое-как увернулся и начал дубасить Ропера. Правда при этом пару раз получил прикладом в челюсть. Разозлившись еще больше, я нанес Роперу сильнейший апперкот, от которого тот выронил свое оружие и распластался по полу. Я приподнял эту наглую тушу и перекинул через забор – прямо в мусор, который в следующий момент вылетел в шлюз. Так Ропер оказался в космосе. Шлюз не торопился закрываться и воздух со свистом вылетал наружу. Я еле успел зацепиться за ограждение. «Где же Зитс?» - я подумал, что долго так не протяну. Вдруг появилась голограмма Черной Королевы, которая объявила наглым тоном следующее:

- Ты умрешь, жалкий червяк! Корабль на полной скорости несется к Земле, а Робо сделает все, чтобы он не свернул.

При этих словах, я почувствовал, как сила тяжести резко изменилась… Видимо корабль прибавил скорость, а голограмма меж тем продолжала насмехаться:

- И не надейся добраться до Робо. Он под надежной защитой брони!

Тут голограмма исчезла, а в шлюз влетел маленький челнок. Я без промедления отпустился от забора и меня понесло в сторону челнока. Люк открылся и я влез внутрь. Там оказался Прыщ.

- Не ждал? Зитс связался с нами и мы подобрали его, а потом поймали сигнал с Земли на этот корабль. Похоже, Робо Маньяк намерен со всего размаху… - мы вылетели в закрывающийся шлюз… - ну, об Землю, прям как с Луной… - корабль начал удалятся. – Но я не позволю допустить это!

- Так чего же ты ждешь? Догоняй скорей корабль! Стреляй по нему!

- Спокойно, Джимми, все под контролем. Я доставлю тебя к профессору. Тебе надо набраться сил, а кораблем займутся Рэш и Билли.

Я наблюдал, как еще один челнок вылетел в погоню за кораблем. Сил моих практически не осталось и я закрыл глаза….

**Глава 4. Космический разгром.**

- Эй! Билли! Кажется нам сообщение. – Рэш вел челнок на предельной скорости, догоняя крейсер.

- Ну давай уже, врубай… - я был увлечен мыслями о Джимми, но мне предстояла работенка, а значит нужно сосредоточиться.

Экран засветился и я увидел ухмыляющееся лицо Черной Королевы:

- Я разнесу ваш челнок на миллиарды пылинок и развею его по космосу! Неужели вы думаете, что корабль не защищен? Ха-ха-ха!!!

Экран погас, а в нас полетели каменные глыбы, от которых Рэш кое-как увел челнок. Мы приотстали…

- Готов поспорить, что эти камешки вылетели из крейсера…

- Осторожно, Рэш! – еще один такой «камешек» чуть было не угодил в нас…

Мы благополучно облетели их и снова бросились вдогонку.

- Жми Рэш! – я почуствовал небывалый азарт.

- Я их догоню и задам им жару! – Рэш всегда добивался своего.

Мы снова приблизились к кораблю. Снова засветился экран и снова мы увидели Черную Королеву…

- Это еще цветочки! Вот вам, ловите!

Из задней части корабля в космос посыпались мины-ловушки, которые сразу же полетели в нашу сторону.

- Я доберусь до тебя! Не зря меня прозвали «Язва»! – Рэш вцепился в штурвал и нажал на гашетку. Ближайшая мина взорвалась, за ней еще и еще, а Рэш все давил на гашетку.

Наконец мины кончились и мы увидели самые настоящие летающие тарелки. Их было три. Они начали кружить вокруг челнока, периодически обстреливая его.

- Броня долго не выдержит. Билли, я буду маневрировать, а ты стреляй!

Мы начали выписывать немыслимые виражи, а я все не мог поймать в прицел ни одну тарелку.

- Используй самонаводящиеся ракеты!

- А у нас такое имеется? – я был удивлен.

- Да. Профессор заранее обо всем позаботился! Вон тот пульт задает координаты цели, а эта кнопка осуществляет запуск.




Я взглянул на пульт. Там на маленьком дисплее были расчеты траекторий движения. Я ввел эти цифры в компьютер и нажал «Пуск». Три маленькие ракеты устремились к летающим тарелкам и разнесли их вклочья. Но тут вылетела еще одна…

Рэш выровнял курс и нажал на гашетку. Тарелка осталась в прошлом.

- Е-е-е! Сейчас Рэш задаст всем жару!

- А мне то что делать?

- Смешно… Билли, ты теперь внимательно следи за целями. Мало ли какой сюрприз припасен у этой наглой Королевы… В общем я доверяю тебе самонаводящиеся ракеты.

Тем временем мы заняли позицию у носа крейсера, который незамедлительно открыл огонь из всех орудий…

Основные пушки я разнес ракетами (правда броня оказалась на редкость крепкой и я потратил целых шесть ракет). Теперь в нас стреляла носовая пушка, но Рэш справился с ней в два счета.

Носовая броня разлетелась вдребезги, но корабль не сбавлял скорости. Тогда я решил взорвать дюзы и направил туда парочку самонаводящихся ракет… Рэш напрягся:

- Билли! Экономь ракеты!

- Зато так корабль потеряет управление!
- Умно придумано!

Тут раздался еще один залп, а Рэш открыл огонь по орудию, которое целило в нас. Я заметил, что по экрану побежали данные…

- Рэш! Резко уходи вправо! Самонаводящиеся ракеты!

Хорошо, что мы были пристегнуты, Рэш зделал такой вираж, что мы запросто вылетели бы из своих кресел. Ракета взорвалась где-то совсем рядом и наш челнок тряхнуло. Рэш сделал заход на кормовое орудие, из которого предположительно была выпущена ракета. Его расчет оказался точным. Теперь, когда в нас не стреляли и крейсер почти остановился, мы поняли, что до Земли рукой подать и надо было что-то делать… Я проанализировал на компьютере обшику крейсера и выпустил самонаводящуюся ракету. Точное попадание и крейсер затрясло. Взрывы прокатились по остаткам брони и казалось он вот-вот взорвется… Но случилось непредвиденное…

Броня разлетелась от серии взрывов, а под ней оказалась самая обычная ракета… Теперь она пыталась запустить двигатели. Но ее потихоньку сносило в сторону Земли, а двигатели не запускались. Тут на экране появилась металлическая маска Робо. Этот маньяк, наполовину робот, наполовину живое существо кляцкал металлической челюстью и что-то жужжал.

- Даж сказать то толком не может! Жужжит как муха! – Рэш просто насмехался.
- По моему Прыщ неплохо вправил ему челюсть в прошлый раз! – Мне тоже стало весело, но мы услышали:
- Бзззз! Я униччччтожжжжжжу Зззззземлю! Моя ррррракета напиччкана бзззз ядерным топбзззззливом! Вззззрывччччик не повредит… Бзззззз! Ха-ха! Бзззззз!
- Черт! Я сверну твою мерзкую шею, Робо! Рэш! Давай поближе, я доберусь до него!

**Глава 5. Робо-маньяк-камикадзе.**

Рэш высадил меня в хвостовой части ракеты, опасаясь, что подлетев поближе к кабине, нас могут сбить. Я огляделся. Из дюз то и дело вырывалось пламя, но снова гасло. Видимо Робо пытался завести двигатели. Я должен успеть добраться до него прежде, чем ему это удастся…

Вот камикадзе! Как будто нельзя было отправить беспилотную ракету! Хотя Черная Королева очень щепетильна в вопросах разрушения и господства над миром…

Кстати, видимо наш прилет не остался незамеченным – в нескольких сантиметрах от моей левой руки просвистел настоящий шурикен… А следом выпрыгнул и его обладатель. Я просто вырубил его в прыжке. Убедившись, что он мне больше не угрожает, я побежал в сторону пилотской кабины, где меня чуть не обожгло из ближайшего сопла. Пламя исчезло, напоминая мне о попытках Робо завести двигатели ракеты, и я решил поспешить…

Сломав пару ребер еще парочке клонов, которые пытались меня остановить, я заметил лестницу. Я должен проверить, есть ли там вход.

Вот незадача! Двери закрыты! Может высадить одну из них? Опять раздался гул турбин и так же внезапно смолк…

- Погоди, Робо! Не спеши! Вот дай только добраться до тебя…

Внезапно двери распахнулись и передо мной возникли два амбала боксерского вида. Я не переношу крыс, тем более намеревающихся меня грохнуть. «Тайфун Билли» и один из уродов уже за бортом. Второй получил в челюсть, но как ни странно даже носом не повел, а врезал мне…

- Вот значит как… Ну получай! – с этими словами я просто саданул его ногой в морду (а у крыс именно Морды!)

Амбал начал тупо вращать глазами и от моего следующего удара вылетел в открытый космос.

Сверху спрыгнули еще две жалкие крысы. Почему жалкие? Да потому, что после моего ухода они со сломанными зубами и с громкими стонами все еще валялись в нише перед дверью…




Я заметил еще одну нишу и спустился туда.

Разделавшись с крысами, я вошел вовнутрь ракеты. Меня постигло разочарование, когда я понял, что нахожусь в тупиковом помещении. Но как следует оглядеться я не успел… Какая-то огромная туша рогами с разбегу набросилась на меня. Апперкот – и «рогатый» отлетел, но быстро поднявшись на ноги начал атаковать меня с еще большей яростью. Темп атаки был бешеный и я отбивался как мог. В конце концов, урод выдохся и я сумел провести серию приемов, от которых нормальный человек ушел бы в нокаут… А «рогатый» каким-то образом поднялся и с ревом бросился на меня. Я перехватил его в прыжке. На пол упал отломанный рог и туша огромного «рогатого», а точнее бывшего «рогатого». Я добавил еще один пинок – со злости, но туша валялась не подавая никаких признаков жизни. Я вышел обратно и полез вверх по лестнице.

Дорогу преградили «огнедышащие» сопла. Но я заметил, что они загораются по-очереди. Видимо двигатели так и не удалось запустить. Это хорошо, а главное здесь я смогу пролезть. Выждав подходящий момент, я пробежался мимо сопел и по лестнице полез наверх.

Еще парочка ниндзя поплатилась за нападение на меня. Ах как они храбры!!! Появляются вихаря из-за угла, кидают шурикен и быстро сматываются за другой угол! Тоже мне – герои…

Внезапно один из иллюминаторов открылся и в меня полетела шашка динамита. Я ловко поймал ее и зашвырнул обратно. Раздался взрыв и оттуда вылетел клон, который видимо и кинул в меня взрывчатку. Тут же еще двое клонов решили тем же способом от меня избавится, но за это и поплатились.

Снова раздался вой турбин и меня обдало жаром из ближайшей дюзы, а вырвавшееся пламя опалило мне прическу… Я замер, но двигатель так и не завелся. Земля между тем приближалась. Времени все меньше, надо спешить. Внизу я увидел еще одну дверь и не теряя времени вошел в нее. Здесь мне попался второй рогатый мутант, с которым завязалась нешуточная драка. Но уже проверенным способом, я ему как говорится «рога поотрубал». Помещение было тупиковым и я вышел через другую дверь, чуть было не сгорев заживо. Сопла с пламенным дыханием просто преградили путь. Я высчитав моменты зажигания, ловко проскользнул мимо.

На этот раз ниндзя напали толпой. Засвистели шурикены, а я начал бегать туда-сюда, чтоб меня не задело. А потом просто хватал ниндзя и сбрасывал их за борт. Последний ниндзя выпрыгнул прямо из иллюминатора, но его ждала таже участь, что и всех остальных.

Я увидел очередную лестницу и несколько дверей.

«Мне надо внутрь…» - подумал я, но войти так и не смог, зато из всех дверей вышло по крысе. Я от души размазывал их по полу… Но увлекаться не стоит. С минуты на минуту Робо все-таки заведет двигатели, а тогда Земля обречена. Но двигаться быстро я не смог… То и дело из иллюминаторов выскакивали ниндзя и со всех сторон лезли крысы. Я

начал уставать, раздавая удары на право и налево, а потом, когда большинство из них сбилось в кучу, просто подпрыгнул и обрушил на них свой коронный удар «Тайфун Билли». В космос вылетели почти все, остальных я раскидал без проблем.

Тут под ноги мне упала динамитная шашка. Я даже не понял, откуда она взялась. Потом еще одна и еще. Они летели со всех сторон! Рядом были иллюминаторы, и я просто закинул пару шашек туда. Моя интуиция не подвела – после взрыва из иллюминатора вылетело тело очередного клона, а из другого – еще одно, а я побежал дальше. Последняя дверь в этой нише, а из иллюминатора уже выглядывает знакомый «подрывник». Сзади ко мне бесшумно (как она и думает) крадется крыса. Я схитрил… Динамит упал мне под ноги, а крыса бросилась на меня сзади. Я просто подпрыгнул повыше, и крыса подорвалась на шашке! Ха-ха! Следующая полетела в иллюминатор. Сами понимаете, что произошло потом.

Дверь открылась и я вошел. Опять рогатый монстр! Этот был попроворнее двух предыдущих и быстро загнал меня в угол. Я недолго думая бросился в атаку. Если бы не мой напор, монстр просто размазал бы меня по стенке, но я оказался на высоте и в этот раз. Выйти пришлось через другую дверь – с другой стороны.

Я увидел еще одну открытую дверь, но не успел войти в нее – ниндзя оказали мне как всегда теплый прием. Разделавшись с ними, я наконец-то вошел в узкий коридор, который, как мне казалось приведет меня прямиком к Робо, но кроме крыс здесь была только темнота. Я заехал первой в челюсть и та исчезла в темноте, взвыв от боли. Остальные нападали уже осторожно, а я без труда одолел их. Парочку даже просто выбросил в иллюминатор. Коридор кончился и я снова вышел наружу, опять попав под огонь из торчащих сопел. Увернувшись, я немного огляделся и понял, что вышел к самому носу ракеты. Где-то должен быть Робо…

Земля была уже очень близко. Видимо притяжение уже давало о себе знать, и ракета заметно быстрее приближалась к голубой планете. Я быстро поднялся по лестнице, оббежал дюзу и увидел небольшую нишу… Оттуда торчала голова этого жужжащего маньяка.

- Эй, Робо! Ты опять за старое?

Ответа не последовало. Вместо этого из ниши выплыла голова на длинной шее и маска уставилась на меня.

- Что, слабо принять вызов на честный бой? – хотя я был уверен, что бой с Робо уж никак честным быть не может…

Тут Робо выпрыгнул из своего укрытия, а мне пришлось потесниться, чтобы не быть раздавленным его закованной в металл тушей…

- Жжжжалкий челов-в-ве-ч-ч-ч-ч-чи-шш-ш-ш-шшка! Я раздавлю тебя как муху!

- Пока на муху больше похож ты!

Завязался бой. Робо постоянно подпрыгивал, и оттеснял меня к шпилю. Еще немного, и я сорвусь в открытый космос! Тут он еще и начал обстрел… Неизвестно, где находится его пушка, но казалось, заряды вылетают прямо из его головы! Я подпрыгнул и ударил ногой в солнечное сплетение… Эффекта было мало робота просто отбросило немного назад, но зато он на какое-то время перестал стрелять. Я повторил этот маневр – эффект тот же.

- Все равно я уничтожу тебя, Робо!

- Так жжжжжжжже думал и Прыщщщщщщщщщщщ бззззззз!

Пока он отвлекся, я обошел его сзади и саданул по шее. Похоже, шею я ему свернул, потому что голова просто повисла и натуральным образом жужжала! Я схватил его и скинул в космос.

Между тем ракету сильно трясло. В бою, я этого не заметил, но сейчас я понял – ракета падает!!! Я быстро залез в нишу и посмотрел на приборную доску. Робо блефовал! Не было никакого заряда! Видимо сама ракета раздрабливала планету… Но теперь она просто упадет и…

Земля между тем быстро приближалась. Надо срочно завести двигатели. Эх! Как жаль, что Зитса нет со мной! Ему бы это в два счета удалось.

Я быстро обнаружил стартер и начал упорно давить на кнопку. По дисплею пробежал ряд цифр и раздался гул. Похоже двигатели заработали! Я посмотрел на показания датчиков. Мощность двигателя составляла всего 18 процентов!!! Этого не хватит, чтобы преодолеть земное притяжение и совершить маневр… Я быстро начал переводить двигатели в режим торможения – тут уж будь, что будет…

**Глава 6. Брифинг.**

Ракета рухнула… От толчка Билли потерял сознание… Очнулся он уже в лазарете на моем флагмане.

- П-профессор!

- Лежи Билли, тебе надо отдохнуть.

- Сколько я был без сознания?

- Не долго… Мы следили за курсом ракеты и быстро тебя подобрали.

- Я….

- Отдыхай! Сейчас лучшее лекарство для тебя – здоровый сон. Так что поспи, а потом ребята введут тебя в курс дела.

Я вышел из лазарета. С Билли будет все нормально и он совсем скоро присоединится к моей Ударной Бригаде. А пока есть важные дела, нужно собрать ребят в конференц-каюте.

- Я собрал вас здесь чтобы провести брифинг.

- Профессор! Как там Билли? – Джимми сильно беспокоился за своего брата.

- Все в порядке. Он отделался ушибами. Поспит немного, и снова будет с нами.

Я по-отечески похлопал его по плечу.

- Итак начнем… Новости у нас следующие. Робо удалось бежать. Видимо он воспользовался ракетным ранцем. Черная Королева замела следы и теперь где-то прячется, видимо копит силы для нового удара. Ее прихвостень Тень здесь, на Земле, поэтому я склонен полагать, что и Королева где-то рядом. Мне удалось перехватить отрывок сигнала, который Робо адресовал Тени…

Я включил запись. На экране появилось нечеткое изображение Робо и его обрывки фраз:

- Бзззззз… не смогли…. Раззззрушен….

Теперь на экране был Тень, а изображение стало четче:

- Им не удастся добраться... Королева… Я приму меры… На базу….

Я выключил монитор.

- Теперь вы понимаете, что пока Черная Королева не уничтожена, всем все еще грозит опасность. Мы должны обнаружить ее тайную базу до того, как она нанесет свой удар. Мы не знаем наверняка, что она задумала, но думаю теперь не составит труда обнаружить ее.

- Но как мы ее найдем? Робо ускользнул, а Тень где-то прячется.

- Вот именно! Он прячется, при чем там же, где и Королева.

- Профессор, а если Вы ошибаетесь?

- Тогда, Зитс, вы выясните все у Тени. Постарайтесь оставить его в живых и допросите. Как только Билли отдохнет, Ударная Бригада в полном составе отправится на поиски. А я пока попробую по сигналу определить местонахождение Тени. Брифинг окончен.

**Глава 7. Последняя драка.**

Ударная Бригада собралась к высадке на заброшенных складах. Именно туда ушел сигнал Робо.

- Я даю вам рации, чтобы вы могли в случае чего связаться друг с другом и со мной. Склады обширны, поэтому вам наверное

придется разделиться, так у вас уйдет меньше времени на поиски. Удачи, Ребята! Старшим назначаю Пимпла.



Через несколько минут, команда уже высадилась на складах и начала поиски.

- Билли и Рэш! Вы осмотрите северную часть. Джимми! Тебе достается восточная. Зитс! Пойдешь в южную часть, а я двинусь осматривать западную. – Прыщ уже распределил ребят и они двинулись.

Поиски длились долго, а главное без результатно… Тут на связь вышел Прыщ:

- Ребята, я кое-что нашел. Похоже здесь есть… - в этот момент раздался хруст и крик Пимпла…

Видимо он куда-то провалился… Вновь его рация заработала:

- Черт! Больно! Ребята, здесь какой-то спортзал… Дряхлый и полутемный. Кто-то идет! Похоже мы нашли то, что искали. Давайте сюда!

Рация отключилась.

Прыщ оглянулся. Сзади к нему бежали несколько клонов.

- Эх, давненько я не разминался!

Он резко развернулся и наградил нападавших сломанными челюстями. За ними выскочили двуногие страусообразные роботы, которые разлетелись на металлические осколки под ударами Пимпла. Он же подобрал одну из металлических труб и в свете качающихся ламп двинулся дальше. Ему показалось, что какая-то тень промелькнула и незаметно исчезла в темном углу. Поразмыслить над этим ему не дали – выскочили еще щдюжина бравых бойцов, а Прыщ прокладывал себе дорогу, размахивая трубой и проламывая им череп… Ему такие баталии по нраву. Разобравшись со всеми, он снова заметил тень… Только теперь она не спряталась, а увеличиваясь в размерах, двинулась на него… В конечном итоге Пимпл понял – перед ним Тень.

Тень остановился и раздался глубокий шелестящий голос:

- Вы зря пришли сюда! Вам не одолеть Тень! Ведь я – сама тьма! Я верный слуга Черной Королевы – повелительницы тьмы и поэтому не дам вам пройти.

- Скажи лучше по-хорошему, где Черная Королева, и останешься в живых!

- Тебе не уничтожить меня, ибо я –сама тьма!

- Слушай, надоел! Говори где Королева, иначе поплатишься!

- Когда-то так думали и Драконы… Но на этот раз я не убегу! А ты готовься к смерти!

С этими словами, его доспехи ощетинились острыми шипами и он бросился на Пимпла, тот резко пригнулся, а Тень пролетел мимо. У Пимпла глаза на лоб полезли…

- Да кто ты такой?..

Он с размаху ударил Тень в ребра, но Тень успел раствориться до того, как удар достиг цели…

Пимпл удивился еще сильнее…

- Появись! И тебе не жить!

Тень появился сзади и ударил Пимпла в спину. Прыщ поднялся и с разбегу зделал подсечку. Тень упал.

- Ага! Не такой уж ты и крутой, парень! Видимо доспехи нацепил, чтобы ненароком не повредить свое хрупкое тельце? – с этими словами он хорошенько пнул Тени под ребра… Тень сжался в комок и ощетинился еще сильнее. Его тело затряслось…

- Эй! Ты чего? Болен?

Тут Тень как пуля полетел в сторону Пимпла, тот вовремя подпрыгнул и зацепился за лампу. Провод порвался и Прыщ вместе с лампой рухнул на пол… А Тень опять растворился.

Пимпл оглянулся и увидел, как материализуется его противник. Он быстро подскочил и попытался схватить его. На какое-то мгновение ему это удалось, но Тень снова исчез.

К Пимплу уже спешила Ударная Бригада.

- Держись, Прыщ!

- У меня все нормально. Вы припозднились. Тень снова исчез.

Но это оказалось ошибкой. Вокруг загремел уже знакомый шелестящий голос:

- Глупцы! Я уничтожу Вас всех одним ударом!

Пол затрясся и Тень появился с бомбой в руке. Зитс сделал резкий выпад и выбил у него бомбу, а Прыщ со всего размаху врезал Тени по голове. Послышались электрические разряды и тень начал съеживаться. С него слетели доспехи и он превратился в жалкого карлика, которого тут же схватил Джимми:

- Говори, где Черная Королева!

Карлик ответил все тем же шелестящим голосом:

- Под нами! Но вам никогда не добраться до нее! Она вас уничтожит! Ее охраняют лучшие бойцы ее армии клонов!

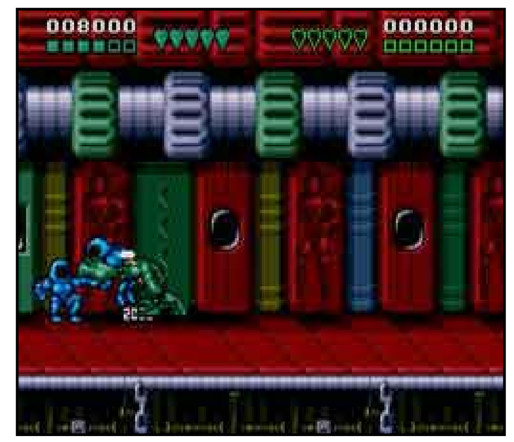
- Джимми, этот мелкий пакостник нам уже не чем не сможет навредить. Пусть бежит!

Тут раздался хруст дерева, и все обернулись. Оказалось, что Пимпл выломал дверь в углу, а за ней открылся ход под землю. Ударная Команда направилась туда.

Они спустились в подземный бункер, где на стенах повсюду висели портреты Черной Королевы.

- Похоже у нее мания величия… - Рэш по-прежнему веселился. Тут же зажглись экраны и появилось лицо Королевы:

- Вы явились сюда без приглашения! А знаете что бывает с непрошенными гостями? Пусть вы разрушили мой план и сумели одолеть Тень, я вас все равно уничтожу, а потом буду править вашей дрянной планеткой! Берд следующий на очередм в мои слуги!!! Ха-ха-ха!



то легко удалось разделаться, но за ними последовали еще.

Тут же в воздухе витали пушки, которые внезапно открыли огонь. Пока жабы разделывались с клонами, Драконы уничтожали пушки.

Через минуту снова появились клоны, еще проворнее и сильнее предыдущих. Ударная Бригада потратила немало сил, чтобы разделаться с ними. А в конце бункера стояла непонятная машина, из которой незамедлительно показалась рука, но Прыщ был проворнее и успел подбежать к агрегату. Мощный пинок и машина вырубилась. Тут появилась Черная Королева в круге пламени.

Пимпл был ближе всех и поэтому первый нанес удар. Из рук Королевы в него полетел огненный шар. Прыщ еле увернулся. Тут уже вся Бригада бросилась на нее, но Королева вошла в круг пламени и двинулась на них. Огненный шар раздувался, загоняя Бригаду в угол. Тут из него снова появилась Черная Королева и бросила огненный шар. Прыщ снова смог нанести пару сильных ударов. При

следующем появлении Королевы, отличился Джимми со своим эффектным «Ударом Тайфуна». Неизвестно, сколько бы еще продолжалась битва, если бы Пимпл не пнул по машине еще разок… Пламенный шар исчез и Бригада набросилась на Королеву. Той ничего не оставалось, как сдаться. Они направились к выходу.

У входа на склад их ожидал Робо в челноке… Раздался его голос:

- Бззз! Отпузззззтите ее!

При этих словах дуло пушки повернулось в сторону Бригады. Ничего не оставалось, как отпустить Черную Королеву.

Челнок резко взлетел и скрылся в звездном небе. Заработала рация:

- Я слежу за тем, что происходит. – это был я – профеесор Т. Берд. – Далеко ей не уйти. Мы поймаем ее. Возвращайтесь на флагман.

**Эпилог.**

-Вы отлично поработали! Теперь на пути зла всегда будет…

Ребята вытянули правую руку и сложили в общем жесте:

- Ударная Бригада!!! – хором крикнули они.

Итак, моя команда, а теперь Ударная Бригада выполнила свою миссию – остановила Черную Королеву. Теперь дело за малым – поймать ее. Поэтому, займусь-ка я работой!

